



速モード対応 を本シナリオ15本収録 FM PAC対応



いよいよ発売

TAKERU価格¥6.800® パッケージ版 ¥8,800®

※限定版につき、品切れの際はご容赦ください。

MSX 2 / MSX 2+ / MSX R

(高速モード対応) 松下 FS-4500、FS-4700F、FS-5500F1/F2 キャノン V-30F 日立 MB-H70 外付けドライブ 松下 CF-FD351 三菱 ML-30FDを使用 している場合 対応不可

開発/ティールハイト

● 元素 そう工業学 Y E O 5 F (01) 17(4 2850) デシフードー Da C 参信後 1 F (01) 1814 - 2101 / ソンコショップ ハトンソ (01) 205 - 1830 ● 面標 デンコードー 画業本度 (0130) 23-112 | 青森 デンコードー 青森本度 (017) 23-2536 ● 面積 デンコードー 画画 本意 (0130) 23-112 | 中国 大き工業学 1 F (0

伝説のRRG、

ついにMSXの世界

クラブ会報「TAKERUわあると創刊号」(ただ今発送中)にソーサリアンシナリオコンテストに関する秘密情報が隠されてるソノ

# N E 1991 DECEMBER

FAN ATTACK	
異色の戦国時代RPG	
伊忍道·打倒信長	4
ゲームのスクープ第2弾/	
幻影都市	10
FAN NEWS	
キャル 愛と美の幻想世界を美少女AVGで/	106
ピーチアップ総集編2(笑) よくばり美少女ソフトふたたび//	107
DMfan ディスクステーション31号	108
ピンクソックスフ	
PROGRAM	
ファンダム	35
] 画面6本+N画面2本+10画面3本+FP部門1本	
ファンダムスクラム	44
マシン語の気持ち	46
アルゴリズム甲子園	47
スーパービギナーズ講座	48
BASICピクニック	26
ターボRのRAMディスクとは?	
FM音楽館	74
ゲームミュージック6曲+オリジナル 1 曲+「音楽」の知識	
AVフォーラム	
今月のお題「ダンス」ほか	104
ゲーム十字軍	16
のぞき穴:三国英傑伝ほか/歴史の散歩道:信長の野望・武将風雲録(武将ト	7
ーナメント告知〕/ 桃色図鑑:サークシリーズ	
情報 おもちゃ箱 <b>FFB</b>	30
冬のA1GTイベント情報、BOOK急便ほか	
GM&V 最新ゲーム・ミュージックとビデオ情報	32
ほほ梅麿のCGコンテスト	100
今度は紙芝居部門で恐竜のタマゴが出たぞよ/	
FAN STRATEGY 最終回のストラテジーだい	22
記憶のラビリンス 『ソーサリアン』のシナリオはこう作れ/	24
ゲーム制作講座 コマンドに始まりコマンドに終わる	72
パソ通天国	
ちょっとのつもりがチャットにはまる/	94
INFORMATION	
ON SALE	111
COMING SOON	112
笑ゥせぇるすまん第 1 巻/N I K O²/舞、ほか新作情報	

MSX新作発売予定表 10月17日現在の情報	115
今月のい一しょ一く一情報	110
FAN CLIP パナソニック、A1GTとMSXのこれからを語る	122
投稿応募要項	79
読者アンケート 掲載ソフト21本プレゼント	82
特別企画	
『ソーサリアン』発売記念/ オリジナル・シナリオ・コンテスト	68
コンテスト用応募用紙(後編)	69
この冬新登場のA1GTの魅力を大分析/ 新ターボR「A1GT」を探求する	90
特別付錄	

# スーパー付録ディスク#3

(すべしゃる)『幻影都市』幻影音楽館

〈レギュラー〉ファンダム・GAMES/ファンダム・サンプルプログラム/FM音楽館/ AVフォーラム/ほほ梅麿のCGコンテスト/MSXView/パソ通天 国/ゲーム十字軍/あてましょQ/オマケ

## スーパー付録ディスクの使い方

116

## ●スペック表の見方

Mファンソフト● 203-3431-1627 €

5 ×2× 媒 MSX 2/2+ 0 対応機種 VRAM 128K 6 セーブ機能 ディスク 0 6.800円 1 ターボトの高速モードに対応 0

●販売、あるいは開発ソフトハウス。 ②購入な どについての問い合わせのための、ソフトハウスのユーザーサポート用の電話番号です。 3こ 1月23日発売予定 

の本を作っている時点での予定発売時期。 

「媒体と音源/四はROM、園はディスク、②は MSX2+からオプションで内蔵されるようにな ったMSX-MUSIC (通称FM音源) に対応してい ることを意味します。また、松下電器から発売 になっている「FMパック」も同様です。ディス クの後の数字は何枚組かを意味しています。 6 対応機種/ソフトの仕様がMSXIで動くタイ プのものは ( SX に SX 2/2+、 MSX2は ( SX 2/2+ MSX2+でしか動かないものは (ごう2+専用、ター ボRでしか動かないものは
図Dと表記されてい ます。GRAM、VRAMの容量/MSXIの仕様のと きは、RAM容量によって動いたり動かなかった

りするので、自分のMSXをチェックする必要があります。MSX2以降はほとんどの機種は VRAM128Kなので、あまり関係ありません。◆セーブ機能/ゲームを途中でやめても、そこから また始めるためのセーブの方法やどこにすることができるかを書いています。例外として、 ューティングゲームなどで、電源を切らないかぎりつづけられるコンティニューの機能がある 場合はそのことを明記してあります。●価格/消費税別のメーカー側の希望販売価格です。

# ②備考欄。

●ディスク収録マーク

このマークのついた記事は、スーパ 一付録ディスクに掲載のプログラム やデータなどが収録されています。





●記事中の価格表記について とくにことわりのないものは、すべて税抜きで表記しています。

●本書に関するお問い合わせについて 読者のみなさまのお問い合わせは、休日をのぞく月曜から金 ☎ 03-3431-1627 曜の午後 4時から 6時の間、下記の番号で受けつけています。 なお、ゲームの解答やヒントはいっさいお答えしておりません。



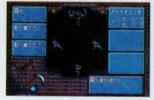
# の) 打倒信長の物語はごうしてはじまった (6)

時は天正10年6月15日。『伊忍道』はこの日からはじまる。主人公の伊賀忍者一族は、前年に織田信長の伊賀侵攻によって壊滅的な状態になってしまった。かろうじて生きのびた者たちも、全国にちりぢりに散って行方がわからなくなってしまった。主人公たちも人目を忍んでひったりと伊賀の隠れ里に住んではいたが、ついにここも信長配下の残党狩りの手が伸びてきたのである。

突然、震丸という影の軍に村



◆にっくき信長よ。われわれをどこまで苦しめれば気がすむのだ



◆いきなり強敵の霞丸が現れた。絶体絶命のピンチだ。どうする?

を荒らされ、主人公は彼らに、ほとんど抵抗できぬまま敗れさる。死を覚悟したそのときに、「明智光秀が謀叛を起こした」との報がはいり、とどめをささずに立ち去っていった。まさに力をではいることはできなくれるではいることはできなくなった。なぜなら、すぐに新たな遺手がやってくるだろう。そうなっては手遅れだ。今度こそ、命があぶない。

村の長老は最後の力を振り絞り主人公の傷を治し、すすむべき道を教えて力つきてしまう。 一族のうらみをはらすため、打 倒信長のために立ちあがる決心 をした。

しかし、忍者としては、まだ まだ未熟で、とても信長には歯 がたたないことは、こんどの事 件でわかっている。

長老は、1人前の忍者になる ために全国の修験場をまわって 修行をしろといっていた。死ん でいった仲間たちのために、い や自分自身のためにも、早く 1 人前の忍者にならなければなら ない。そして、信長を倒すこと が与えられた運命なのだ。

こうして、命びろいをした若い忍者は旅立ちの一歩を踏み出した。それは、長く、つらい修行の旅の始まりだった。



○けがをしたからだでやっと村にたどりついてみれば、村もたいへんなことになっていた

自分の未熟さをあらためて知 った主人公ではあったが、もう 彼に迷いはなかった。たとえ、 どんなにつらかろうと、苦しか ろうと、信長に復讐をするため ならば、どんな努力をも惜しま ない。長老の願いを、そして一 族の願いを一身に背負い、若い 忍者は立ち上がった。

修行の旅に出てすぐに、彼は あの信長を目撃する場面にでく わした。信長軍の行軍が目の前 を通りすぎてゆく。その中に大 けがをした信長がいたのだ。明 智光秀の謀叛で、死んではいな かったのだ。だが、今はまだど うすることもできない。実力が 違いすぎる。ただじっと草むら の中からそれを見送るしかなか

った。そしていつか必ず、長老 にもいわれたように、あの服部 半蔵よりもすごい忍者になって 信長を倒すのだと固く誓うのだ った。まずはそのために自分を 鍛える必要がある。このままで は修験場にも入れない身分だか ら、選者の証を手に入れること からはじめるのだ。修験場では つらい修行が待っている。それ をひとつひとつ乗り越えていく のだ。





# クタの成績

このゲームにおいて、キャラの 成長に大きく関係しているのが 16種類の職業。おもしろいとこ ろは成長のしかたが、それぞれ の職業によって異なるところだ。 たとえば、主人公である忍者だ ったらバランスよく成長してい くが、僧侶系・道士系であった ら気力の成長は早いが、体力、 力はおそい。全く逆なのが侍だ。 おおまかにいうと、こんな感じ になるが、職業によってパラメ ータの上昇の仕方に変化をつけ てそれぞれの特徴を出している ってわけ。僧侶は仙術を、道士 は妖術をあるレベルになるとつ ぎつぎに覚えていく。侍は術を 扱うことはできない。忍術は知 っての通り修行で体得していく。

仲間になっていないキャラの レベルも、主人公と同等近くま で上がっていくので、いつメン バーチェンジをしてもこまるこ とはないから、うれしいよね。 早めにベストメンバーを見つけ て試練に立ち向かっていこう。 ここでは、キャラのパラメータ について、細かく紹介しておく から、仲間を選んだり、レベル を上げるときの参考にしてほし LI

職業は、忍者、僧、道士、侍の4つの系統 に分かれ、全部で16種類の職業がある。

## ●性別

「伊忍道」の中に登場してくるのはほとんど が男ばかりだ。しかし、忍者の中には「くノ 一(くのいち)」と呼ばれる女忍者もいる

## ●体力

攻撃を受けるたびに減少する。いわゆるヒ ットポイントというパラメータだ。体力が 0になると、運がよくてけがという状態に なる。運が悪いと死亡する

## ●気力

術を使うたびに減少する。いわゆるマジッ クポイントというパラメータだ。レベルが 上がるたびに気力が増え強力な術を使える ようになる

## ●知力

この能力値が高いほど、忍術・妖術・仙術 の成功の確率が高くなる

## ●力

攻撃力に関わる能力。攻撃力の補助的なパ ラメータだ。武器を使いこなす能力も、こ のパラメータが関係する

## 素速さ

攻撃の素速さや敵の攻撃をよける確率に関 係するパラメータ。この能力値が高いと素 速く攻撃でき、攻撃をよける確率も高くな る。忍者は、この能力に優れている

# 天正10年 8月17日 夜 えむえすえくす 主人公 具 必要経験値 18 8 市整力 表凍さ 守備力 術防御力 所持金

- ム開始直後の主人公は、体力も気力も少なく非常に弱い。経験値を上げることが第一

## ●運

戦闘時に敵から逃げられる確率や毒などの 特殊攻撃をよける能力に関係するパラメー タ。この能力値が高いほど、敵から逃げた り攻撃をよけたりできる

## レベル

「人物」の成長度を表すパラメータ。レベル が高いほど各能力値は高くなる。戦いに勝 ち経験値を得ると必要経験値が減り、必要 経験値が0になると次のレベルに上がる

## 必要経験値

レベルが上がるために必要な経験値。必要 経験値は敵を倒し経験値を得るたびに減っ ていき、0になるとレベルが上がり、次の レベルまでの必要経験値が表示される

## 攻擊力

敵に対する攻撃の強さを表すパラメータ。 「人物」自身が持つ攻撃力に装備している武 器の攻撃力が加わり、このパラメータの値 になる。力の能力も関係してくる。

## ●守備力

敵の攻撃に対する守りの強さを表すパラメ 一タ。「人物」自身が持つ守備力に装備して いる防具などの守備力が加わり、このパラ メータの値になる。

## ●術防御力

敵に術をしかけられたときの防御力の値を 表すパラメータ。「人物」の持つ術防御力に 護符(ごふ)などの防御力が加わり、このパ ラメータの値になる。

# 其の二 修 行 を す る

主人公(忍者)は修験場で試練を クリアすることによって修験場の 長老から、術(忍術)を授かる。と まあ、これが基本になって話が進 んでいくんだ。では、具体的にど のような方法で術がもらえるのか を説明しておこう。

まずそこの修験場の長老に話しかけ試練の内容を聞く。その試練というのは、洞窟のなかにあるアイテムを取ってくること。アイテムは修験場ごとに違うけど、アイテムを手に入れるまでの手順は、どこの修験場でも同じだ。指定された修験場に行き、長老の話を聞いて洞窟の中から探してくればいい。これで、めでたく術が使えるとい

うわけ。こう書くとすごく簡単な ゲームのような気がしてきたキミ、 ひとこと忠告しておこう。そんな 簡単なゲームじゃない! 目的は 単純だけど結構苦労するんだ。何 が大変って、敵が強い。かなりの レベルまで上がっていても、気を 抜いているとけがをすることまち がいなし。まあ、このゲームに限 ったことではないけどね。こうい う基本的なことを大事にしてプレ イしてほしいな。

最後の試練を成し遂げたとき、宿 敵、信長に対して一矢を報いるこ とができるだろう。その日が来る まで修行あるのみ。最強の忍者を めざして、がんばるのだ。



イベントってやつだ 持ってこいといわれた の洞窟の中から行者を



、行者石を手に入れた あ、地上に戻るぞ あ、地上に戻るぞ

クリアってやつだ。長老は術を授けてくれた♡急いで長老のもとに、行者石を届ける。イベン

# 共の三 仲間をみつける

このゲームでは仲間を見つけて、パーティを組んでいくということが、プレイしていくうえて重要なカギになっている。忍者にはない特性をもっているキャラを仲間に加えておくと、あとあと役にたつぞ。でも、パーティの組みかたは自分がどんな戦い方をするかで決めるのがベスト。

でも、僧侶はいたほうがいいだろう。回復系の術を使えるキャラが多いほど、楽にゲームが進むからね。最初のうちはなかなか仲間にはなってくれないが、根気強く語り合えばきっと仲間になってくれるはず。反信長の考えをもった人たちは比較的仲間にしやすい。た

だし、甲賀忍者とは相性が悪いみ たいで、なかなか打ち解けあって くれない。

ちょっと耳寄りな情報をプレゼントしよう。「飛行仙」という特技をもっているヤツは、服部半蔵、天海、毘沙門の3人だけなんだ。



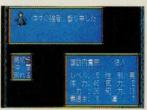
●服部半蔵のような超有名な忍者だって、 仲間に入れることがでいるんだ



●旅を続けていると、同じ考えをもった忍 者が仲間になることもある



●宿屋には、たくさんの人々が集まる。 の中から有望な人材を捜すのだ



●忍者などとの戦いに勝つと、降参したや つを仲間に加えることもできる



●いくら仲間に入れたくても、相手に信用されないと断ってくる。シビアだな

# 其の四 戦闘システム

『伊忍道』は、いままでの光栄のゲ ームとは違い、RPGということを 強く前面に出しているゲームだ。 敵と出会ったりすると、コマンド 入力式の戦闘画面に切り替わり、 忍術や妖術を使ったりする迫力あ るバトルシーンが繰り広げられる。 敵は、大鼠、毒蛇といった動物や ムカデのような昆虫、土鬼や風鬼 のようなものまで、よくぞ集めた なというくらいに妖怪たちが約 150種類も登場するのだ。敵は、そ れだけではなく信長側についてい る忍者たちもいる。こいつらと戦 って経験値を稼ぎ、レベルを上げ て、りっぱな忍者にならなければ ならない。

さて、戦闘は素速さの能力値の高さて攻撃の順番が決まる。先手攻撃をしたほうが、被害も少なく有利になる。隊列の決め方も重要になってくるので、体力や攻撃方法を考えたうえで決めたほうがいいだろう。



**○**敵が現れた。こちらは3人、レベルも十分上がっている。いっきに斬る!



## 仕事を引き 其の五

全国の修験場をまわって、十分に レベルが上がってきたら、いよい よ戦国大名の下で働くことができ るようになる。全国の大名はとき どき求人を出して、潜入や混乱と いった『信長の野望』シリーズで おなじみの仕事を頼んでくる。『信 長の野望」では、忍者に命令するほ うだったのに、なんか最初は違和 感があって変な気分になってしま う。でも、忍者はこんなに大変だ ったんだなんて思えてしまうから 不思議だ。

レベルを上げれば、すぐに仕事が あるのかというと、なかなか求人 はしていないのだ。たとえ求人し ていたとしても、信頼度が少ない と、まったく相手にしてもらえな いし、信長側の大名は、警戒して いるせいか、やけに冷たい。最初

のころは、反信長側の陸中国の伊 達政宗とか、中立の出羽国の最上 義光などを頼るのがいいだろう。 潜入、混乱といった仕事のほかに、 大名が合戦をおこすと、合戦に参 加することもできてしまう。これ は、実際に部隊を引き連れてヘッ クス戦をやれるのだから、SLGフ アンにうれしい設定になっている。 ヘックス戦では、忍術を使った今 までにない戦闘ができるぞ。



○この城で間者を募集しているら
○敵国に潜入せよ、という命令が しい。やろうか、迷ってしまう



下った。失敗は許されないぞ



○潜入成功/ ふむ、ふむ。なるほと



これで何か武器でも買うぞ

# OB

RPGとして進んでいくゲー ムも途中からSLGの要素が少 しずつ出てくる。なんとヘック ス戦ができてしまうのだ。今ま ではRPGとして、経験値を稼 ぐだけだったわけだが途中から はSLGのようなこともできて しまう。いっぺんに2つのジャ

ンルを楽しめてしまって、なん か得をした気分になってしまう。 さて、後半はというと、近江の まわりの国を合戦で攻め落とし、 近江の安土城に潜入する。城内 のダンジョンをくぐりぬけると 織田信長との運命の対決が待っ ているのだ。



天正12年 4月10日

6.6



この右の一覧表はゲーム中に 登場する主な店を表にした。 どの店がどんな形をしていたか を覚えていないと、一度中に入 って確かめないとわからないと いう、めんどうくさいことにな ってしまうのだ。このショップ

ガイドを持ってれば迷ったり悩 んだりすることもなくなるから 便利だ。この他にも遊戯場や、 質屋があるけど特定の町にしか ないので省いてしまった。下の 技は、かなりせこいけど、やっ てみてるとおもしろいと思うよ。

# 場の問題のおって

ゲームを始めたばかりのころは、 金がなく武器や防具、薬草などが、 なかなか買えない。そんなときに 便利なテクニックを紹介しよう。 やり方はすごく簡単だ。まず、ど んなヤツでもいいから、自分の仲 間にしてしまう。能力値を調べて 能力値の低いヤツなら持っている もの、装備しているものを、すべ て取り上げて別れてしまうのだ。 このテクニックを使えば、金を使 わずに武器などが手に入る。



○おおっ! なかなかいい防具を持って





### 入り口の両側にち 小さくて、かわい ようちんが下がっ い家は、易者だ。 ているのが宿屋だ。 これまでに出会っ m te 疲れたら、ここで た人物の情報を教 休もう えてくれる 入り口に大きい赤 この小さな家で、 いちょうちんが下 ごちゃごちゃして がっているのが、 るのが修験場だ。 飲み屋だ。情報を がんばって鍛えち 集めるぞ やうぞ のれんの色が黄色 修験場の中にもち なのは古道具屋だ。 や一んと宿屋があ 薬、護符、道具な る。修験場の敵は どを売っているの 強いから、ここで セーブを忘れるな 赤いのれんは、刀 修験場に飲み屋が 剣商だ。武器、防 あるなんて……。 具を売っている。 洒を飲むけけでな 買取はしてくれな く情報収集の場で いぞ もあるのだ。 入り口の両側に木 ここから、船に乗

があるのが医者だ。

けがをしたら、こ

こに急いで来るべ

り、島に行くこと

ができる。行き先

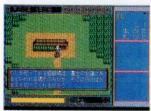
は港によって決っ

ている。

# \*ne a c

さて、システムの紹介が、終 ったところで、少しだけ序盤の ゲーム展開を見てみよう。

ここは紀伊半島のなかほど、 山間にある伊賀の隠れ里。まず はここからゲームはスタートす る。この村にくすぶっている のが主人公。彼は未熟な若い忍 者で、身分も低い。まだまだ修 行中の身であるのに、戦国時代 のまっただなかに放り出される のだ。だが、一人で旅をするの



○最初の修験場は富士の北嶺だ

所持全

○長老様、お世話になりました。信長は必ず倒します

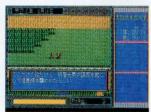
は心細い。このゲームでは主人 公を含め、3人で冒険ができる ようになっているから、早めに 仲間を見つけよう。とはいって も、最初のうちは誰も仲間にな んてなってくれない。やっぱり、 レベルは低いし、何よりも信用 度がないからね。でも、それを クリアしていけばすぐに仲間に

なってくれる。だ けど、このゲーム には相性というの が存在していて、 仲間になりにくい タイプがいる。無 理して仲間に加え ようとしても、ダ メなときもあるか ら注意してくれ。 とりあえず、村の

長老から聞いた話をよく覚えて おいたほうがいい。重要なこと ばかりだから聞きもらしたりす ると大変だ。

『伊忍道』のフィールドマップ は、北海道を除く日本全域にお よんでいて、画面数にすると、 約1000枚という広大なものだ。 当然のことながら、かなりの距

離を歩くことになる。歩き回っ ているうちに、疲れて倒れてし まうことだってある。そんなと きに敵が襲ってくるんだ。そい つがまた強いことが多くて、レ ベルが低いとあっというまに、 やられてしまうのだ。負けたら、 金も半分とられてしまうという 悲惨さ。そうなっても平気なよ うに町で宿屋があったら、必ず セーブするように心がけよう。 あたりまえのことだけどね。



# 21110

村の長老の教えの通りに、富 士の修験場へ向かうよりも、先 に「選者の証」というアイテムを 取っておかなければならない。 このアイテムがないと修験場に 行っても修行させてもらえない から無駄足になってしまうんだ。 これは隠れ里のすぐ上の洞窟に ある。ただ、ここにいきなり入 ってしまってもいいが、途中で セーブできる宿屋がないので、 そこからちょっと東に行ったと ころの伊勢の城下町で、セーブ してから洞窟にはいるほうが安 全だぞ。

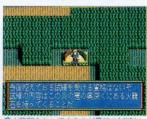
さて、めでたく「選者の証」を

手に入れたらまっすぐに富士の 修験場へ向かおう。途中にある 三河と遠江に寄って、仲間を捜 したり、装備を整えるのもいい だろう。

修験場に着いたら、白ひげの 長老に話かけてみよう。何をす ればいいかを教えてくれるぞ。 そこで出された試練を見事にの りこえると忍術を授けてもらえ る。そして長老から、次に行く べき修験場を教えてもらえるの で、そこへ向かおう。

前半はこれを繰り返してキャ ラを成長させていくことがメイ ンになっていく……。









○火龍石を届けると火炎の術を授かった



○次の修験場は筑波にある。急ぐのた



○長老に言われるまでもなく、信長は必ず倒す。死んでいった仲間のためにも……

# 武器・防具類一覧

# 主武器

名 称	価格	攻擊力	防御力	使用可能職業
木刀(ぼ(とう)	80	8	0	忍者、侍、僧
樫の杖(かしのつえ)	55	6	0	全員
智杖(ちじょう)	80	11	0	僧
算木(さんぎ)	120	7	0	道士
金剛杖(こんごうじょう)	160	14	1	僧
剣	100	10	0	忍者、侍
短刀	120	13	0	全員
忍者刀(にんじゃとう)	210	16	3	忍者、侍
野太刀(のだち)	420	29	3	侍
なぎなた	2500	45	2	侍、僧
鎖鎌(くさりがま)	380	55	0	忍者、侍
大刀(だいとう)	180	21	0	侍
金剛杵(こんごうしょ)	1300	32	0	僧
長尺(なが)やり	970	44	1	侍
黒鉄の太刀(たちがねの)	960	52	2	侍
鋼忍刀(こうにんとう)	940	32	2	忍者、侍
正宗(まさむね)	3800	65	3	忍者、侍
炎鬼杖(えんきじょう)	1680	23	2	道士
村正(むらまさ)	7700	83	0	侍
鬼切丸(おにきりまる)	7500	85	0	忍者、侍

# 頭部防具

名	称	価格	攻擊力	防御力	使用可能職業
兜巾	(ときん)	90	0	4	僧
笠子	(かさご)	95	0	5	全員
烏帽子	~(えぼし)	120	0	5	道士
鉢金	(はちがね)	380	0	10	忍者、侍
鎖頭巾	](くさりずきん)	800	0	16	全員
2000	(てつかぶと)	1000	0	20	侍
-	兜(ふどうみょう)	-	0	35	侍
三宝荒神	兜 (さんぼうこう)	-	0	42	侍
鉄笠	(てつがさ)	2500	0	35	忍者、侍、僧

# 飛び道具

	1000		150 100	
名 称	価格	攻擊力	防御力	使用可能職業
三方手裏剣(さんぽう)	150	10	0	忍者
八方手裏剣(はつぼう)	700	24	0	忍者
棒手裏剣(ﻟﻬﺎﻟﺎﻟﻤﺪ)	250	17	0	忍者、侍
吹き矢	1000	16	0	忍者、道士
半弓 (はんきゅう)	1500	38	0	忍者、侍
弓矢	2500	48	0	忍者、侍

# 主防具

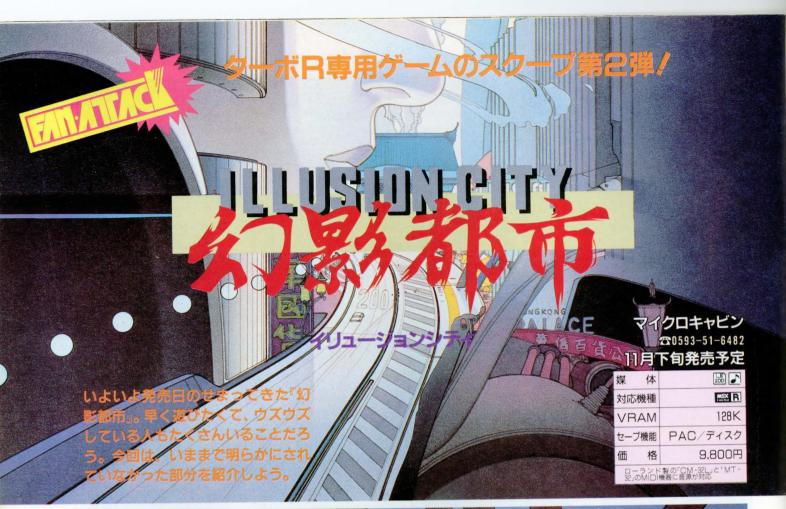
名 称	価格	攻擊力	防御力	使用可能職業
胴着 (どうぎ)	10	0	6	忍者、侍、僧
道服 (どうふく)	8	0	4	道士
作務衣(ětiž)	35	0	7	全員
忍者服(にんじゃふく)	24	0	7	忍者
鈴懸 (すずかけ)	160	0	12	僧
羽織袴(はおりばかま)	280	0	12	忍者、侍
袈裟(けさ)	380	0	13	僧
直垂(ひたたれ)	460	0	14	道士
鎖帷子((さりかたびら)	320	0	16	全員
短甲 (たんこう)	960	0	55	忍者、侍
大鎧(おおよろい)	1600	0	26	侍
黒鉄鎧(パろがねよろい)	3100	0	33	侍
金剛帷子にんごうかたびら	1000	0	38	忍者、僧、侍
虎皮服(とらかわふく)	4800	0	33	道士

# 薬・特殊道具類

名 称	(#F +42	**
	価格	効 果
薬草	8	体力を多少回復
金創薬(きんそうやく)	16	けがを治す
解毒丸(げどくがん)	12	毒を治す
気力丸(きりょくがん)	500	気力を多少回復
体力丸(たいりょくがん)	80	体力が100前後回復
敵討薬(てきとうやく)	95	敵「人を攻撃する
伝火 (でんか)	200	前方の敵すべてを攻撃する
煙り玉(けむりだま)	160	戦闘から逃げられる
忍力草(にんりきそう)	40	製薬 ] (特技)によって体力丸になる
行者草(ぎょうじゃそう)	325	製薬2(特技)によって気力丸になる
天狗の羽(ぱねの)	100	行ったことのある城下町に移動。ダンジョンの中 では入り口に移動する
選者の証(せんじゃの)	0	富士修験場に入場するために必要
火龍石(かりゅうせき)	0	富士修験場修行終了アイテム
地神石(ちしんせき)	0	筑波修験場修行終了アイテム
天の宝珠(『たの にうじゅ)	0	羽黒山(出羽)修験場修行終了アイテム
般若珠(はんにゃじゅ)	0	恐山修験場修行終了アイテム

# 護符

名	称	価格	攻擊力	防御力	使用可能職業
守札	(まもりふだ)	120	0	2	全員
龍の鮻	(りゅうのうろこ)	300	0	4	全員
鳳凰の羽	引(ほうおうの)	1000	0	6	全員



# 異色世界で展開するストーリー

謎とされていた部分が多少あ きらかにされたので、そこを紹 介していきたいと思う。

その前に、前回のスクープでお伝えしたストーリーをかんたんに紹介しておくと、地殻変動が起こり一夜にして崩壊してしまった香港に「SIVA」とよば

れる国際情報企業集団が登場した。20年後、香港において絶大な権力を持つようになったSIVAは、人々の生活する区域を安全な上層区域と危険な下層区域にわけて管理していた。そんな未来の香港を舞台に、何者かに誘拐された双子の少女の1人





シャオメイを捜すために、主人 公の天人(ティェンレン)が行動 を始める。と、いうものだ。

この香港崩壊の背後には「魔 天教」の影があったのだ。ただ し、どんな形でかかわっていた のかはわからない。こうなって くると気になるのが、魔天教と SIVAの関係だろう。この事 件から20年後の香港の実権をに ぎっていたのがSIVAだった ことから考えても、この両者の 関係にはじつにあやしいものが あるではないか。だけど、残念 ながらここから先は謎のままに なっている。

しかしこれから先、天人たちがシャオメイを見つけだす間に、 SIVAの組織とも何らかのかかわりが出てきそうだ……。

コンピュータに制御されたかのような街がとってもサイバー66で、映画『ブレードランナー』の世界に出てくるような都

# 登場するキャラクタは全部で30人以上/

このゲームに登場するキャラクタは、味方が日人に敵が日人。その他、ストーリーが展開していくと次々に登場してくるキャラクタを合わせると、全部で30人以上のキャラクタが登場するのだ。そして、このゲームの特徴の1つに、ストーリーの途中に敵側がしていることを見せてくれる「カットイン方式」というイベントシーンがある。

これによって、ゲーム中にどこで何が起こっているのかが手にとるようにわかり、RPGにありがちな、何をすればいいのかわからなくなっちゃた。ということがほとんどないのだ。

そして「せっかくイベントシーンで見せるんだから、個性的なキャラクタを登場させました」(マイクロキャビン/谷口さん談)というだけあって、こんなことがあってもいいのか? と思えるようなキャラクタがバン

バン登場してくる。なんと、H ゲームでおなじみのベッドシー ンまで出てくるのだ。しかも、 男同士のベッドシーン。この他 にも、妙なキャラクタがたくさ ん待っているぞ!?

## NPC(ノン・プレイヤー・キャラクタ)

このNPCというのをわかりや すくいうと、おたすけキャラク タのこと。ストーリーの中で、 起こるイベントなどをクリアす るためだけに登場したりするの だ。中にはストーリーとは関係なく、制作者の遊びで登場する NPCもいるから楽しい。『幻影都市』には、こんなNPCが30人 以上も登場するのだ。



# オープニングビジュアルをちょっと紹介

いよいよ制作も大詰めといったところになってきた「幻影都市」だけど、まだMSX版のオープニングのビジュアルシーンが完成していないということなので、今回はPC-98版のビジュア

ルシーンを紹介しておこう。ただし、PC-98版もまだ完全にできているわけではないので、今あるバージョンからいくつかのカットを載せておいた。

完成バージョンでは、それぞ

れのカットがなめらかなアニメーションで描かれスピーディーにシーンが展開されるそうだ。 そのうえ、MIDI音源を使っての迫力あるBGMが鳴るというのだから、ゲームを始める前 から気分は盛りあがりっぱなし。しっかり「幻影都市」の世界に入りこませてくれるデキになりそうなのだ。今はこのカットをじっくりと見て、少しでもその気分を味わってほしい。



# 画面から得られる情報はこんなにあるのだ

ゲーム中に必要なすべての操作は、このメイン画面からできるようになっている。

コマンド類の配置は、よく見かける普通のものだけど、各コマンドの文字が大きくなってい

て、とても見やすくわかりやす いものになっているのだ。

これは、今回採用されたマウスによる操作のために、間違って他のコマンドを選んでしまわないようにとの配慮があったの

だろう。マウスを使い慣れていない人には、とてもうれしい配慮がされている。

もちろんマウスでの操作だけ じゃなく、キーボードやコント ローラからの操作もできるよう になっているぞ。マウスがなく ても安心。

それでは、各コマンドの意味 を紹介しよう。中には初めて見 るコマンドもあるんじゃないの かな?

# これがメイン画面



## SYSコマンド

ここを選ぶとゲームシステムの設定画面に入れる。ここでは、現在のバーティの状態のチェックや細かい設定の変更ができる。とても重要なコマンドだ

# EQUIPコマンド

キャラクタが装備している武器や防具などを、別の装備に変更したいときに 選ぶのがこのコマンドだ。ちょくちょくお世話になる大切なコマンド

# MAGICITY

ここを選ぶと、フィールド画面を移動中にのみ使用可能な術(幻影都市の世界では魔法とはいわない)が表示される。体力回復の術はとても便利だ

# **TALKコマンド**

パーティの仲間と話ができてしまう、 という新しいコマンド。これを使って 仲間と相談することで、これからやる べきことが確認できてしまうのだ

## ITEMコマンド

パーティの持っているアイテムを使いたいときにはこのコマンドを使う。持っているアイテムがすべて表示されるので、選んで決定して使う

# 自分のキャラクタ

自分のキャラクタは、3人のパーティ を組んでフィールドを移動する。ただ し、パーティを組む3人はストーリー の展開で入れ代わることもあるぞ

# MOUSE

ここは、マウスを使用するときにだけ MOUSEの文字が表示されるようになっている。キーボード等を使用のとき は、何も表示されず空白になる

## VRシステム

高い壁に隠れて、自分のキャラクタが 見えなくなってしまうことがある。そ んなときにこれをONにしておくと、壁 の向こう側が透けて見える

## 敵キャラクタ

こんな感じで敵のキャラクタが表示され、重なると戦闘シーンに突入する。 ということは、よければ敵との戦闘を 避けることができるのだ。便利!

# カットイン方式の イベントシーンを 紹介//

このゲームの新しいシステムの1つにカットイン方式のイベントシーンがある。これはストーリーに展開があったとき、強制的に挿入されてくるビジュアルシーンのことなのだ。はじめて見たときは、突然の出来事にビックリするとともに、新鮮な感動をあたえてくれるはず。今回は、楽しみが減らないように最初のシーンを少しだけ紹介しておこう。

# 天人のアパートメント



●「はコンビュータがあったりして、結構いい生活をしているようだ

# ホウメイがやってきた



姉のシャオメイがさらわれたらしい

「幻影都市」では、「たたかう」、 「にげる」、「つかう」、「ぼうぎょ」 などのコマンドの中から、状況 にあわせてコマンドを選択して、 敵と交互に戦闘をするという、 コマンド入力式の戦闘システム が採用されている。

同社の作品「サーク」シリーズ に代表されるような、剣で切り

つけて敵を倒す/ という反射 神経が大切な、アクションでの 戦闘システム。いわゆるアクシ ョン・ロール・プレイング・ゲ ーム(ARPG)が苦手だった人 でも、がんばって続ければどん どん先に進めるようになってい るのがうれしい。

しかも、このコマンドでの戦

闘シーンでは、擬似3Dで奥行 きを表現している画面の中で、 アニメ処理された敵と味方のキ ャラクタが、まるでアクショ ン・ゲームのように動き回って 激しい戦闘シーンが繰りひろげ られる。

下で紹介している戦闘シーン の連続写真は、誌面の都合で大 幅にカットされてしまったが、 実際はこれの数倍のアニメパタ ーンを持っているぞ。

# 攻撃方法も多

敵、味方とも、実に多彩な攻撃方法 を持っている。おなじ敵でも数種類 の攻撃方法を持っていて、倒さなけ ればならないほうとしてはなかなか やっかい。もちろん味方の方も、常 に数種類の武器アイテムを持ち歩け、 敵にあわせた攻撃方法を選んで戦闘 ができるようになっているのだ



















ていたのだ さあ、





(大人たちの前にからわれたのは い -たい何者なのか? しかし、考えている実裕はないモノ

# もこまかいのだ

イベントシーンに限らず、 このゲームではふつうに見 ているとなかなか気がつか なかったり、見逃してしま ったりするところまで細か く描かれている。天人のア パートメントにあるコンピ ュータのモニタがチラつい





を背中に掛ける をそでに通す



を右そでに通す



ていたり、吸っているタバ

コの煙がゆらめいていると

ころなんか、本当によくで

きている。コートを着ると

ころなんて、生きている人

間よりも上手に着るぐらい。

こんなところにも注目する

と、より楽しめるのだ

# 魔灵教組織のキャラクタ紹介

天人たちの敵となる魔天教組織は、魔天王を中心に魔界八部 衆と呼ばれる8人の側近で組織 されている。この八部衆は魔天 王に選ばれた者たちだ。この他 にも、魔天八部衆がそれぞれに 手下を連れていたりとあまりに も膨大な人数のため、魔天教組 織に関わる人物の総数は明らかにはされていないのが実情だ。 そして、この魔天八部衆は、 それぞれに「ダーサ」と呼ばれる 魔法のようなあやしげな術が使え、中には魔天王さえも恐れるほどのダーサの力を持つ者もいるという。



# 匈影都市の開発者にインタビュー!!

「幻影都市」の制作もいよいよ追いこみへとさしかかっていていそがしい盛りのマイクロキャビンさんに、気になっていることを読者のみんなに代わって質問してみたぞ。代表として回答してくださったのは「幻影都市」の開発に携わっている中津泰彦さんと、このゲームのキャラクタの原画などを担当している百鬼丸さん。

あれもこれもと欲張っていろ いろ聞いてみたので、かなり読 みごたえがあるぞ。まあ、とに かく読んでみてくださいな。

□ 「幻影都市」を開発するきっかけってなんですか?

A なんといっても、RPGに もっと様々な世界を持ちこみた かったということです。

「サーク」シリーズは終わっちゃうんでしょうか?

A いえいえ、『サーク』シリーズはこれからも続けていこうと思っています。新たな作品が加わったと思っていただいてかまいません。

いちばん注目してほしいと ころはどこですか?

A それは、キャラクタの演技 (イベント等)シーンですね。ここまでやるなんて/ と、きっと思わせてあげますよ。それと、 戦闘シーンでのアニメ処理もすごいですよ。動きで「サーク」シリーズにだって負けていませんから。全てはVRシステムの生みだす技です。これからもVRシステムは進化しますよ。期待してください。

□ 男同士のベッドシーンがあるっ/ ということですが、な ぜ必要だったのですか?



●この「幻影都市」が遊べるようになるまでもうすこしのガマンだぞ

A はい。好きだから(おいおい)じゃなくて、異常な世界を演出するために考えました。 社内での評判だってなかなかのものなんですよ。楽しみにしていてくださいね。

○ 登場人物は全部で何人くらいになりますか?

A いろいろ合わせて、30人以上は確実ですね。

□ 「サーク」シリーズにあった ようなシューティングシーンは ありますか?

A いろいろと方法は考えたの ですが、ありません。

□ ターボR専用になった理由 はなんですか?

■ MSX2/2+対応版の発 売はありますか?

A メモリ、スピードの両方から見て、そのままの移植は不可能です。スケールダウンして発売しても喜ばれないでしょうし、開発の手が空いていないのが実情です。とりあえずひと段落してから考えるつもりです。

□ 天人たちの最終目的ってなんですか? (あぶない!?)

A それは……。天人が自分を 見つけることとでもいっておき ましょう。(哲学的な答えだ)

■ MIDI対応のBGMって どんな感じですか?

A とても苦労しただけあって、 クリアな音作りができたと思っ ています。聞いてもらえればわ かると思いますが、そのすごさ は鳥ハダもんです。大苦戦して 作りあげた極上の音質を、じっ くりとあじわってください。

開発でいちばん苦労した点はどこでしょうか?

A 戦闘シーンでのアニメ処理 でしょうか? 『サーク』シリー ズよりもずっとむずかしかった

# ●中津泰彦さん



○「幻影都市」の開発者がこの方なのだ

●百鬼丸さん



○キャラテサイナー(はこかさ \*\*\*)(x)

です。アニメ処理とコマンド選択をシンクロさせるところが大変でした。グラフィックの担当者が、広いマップとパターンの多いキャラクタを目の前にして一心に仕事をしていました。

□ 開発状況はどんなもんでしょうか?

A ちょっと遅れぎみ。(ははは ……)でも、年末には必ず発売しますから、お金を貯めて持っていてください。

□ 気が早いですが「幻影都市 II」の発売予定はありますか? A まだ考えていません。「幻影 都市」は完結する作品ですから。 でも、リクエストしだいでは可 能性はありますよ。

□ なにかいいたいことがあれ ばひとことどうぞ/

A すみません/ メモリが足らなくてPCM音源がつかえませんでした。次はかならずつかいます。ごめんなさい!

読者へのメッセージを何か ひとことおねがいします。

A この「幻影都市」は、かなり変な(おもしろい)ものになりました。ぜひ、あなたの目、耳、心で味わってください。



○百念たさんが、いてかしいなかねされる描いてくたきった音楽なイラストだそ

# 5

## CONTENTS

- ★今月の付録ディスクは右 の梅麿作グラフィックが見 られます。
- ●ゲームのぞき穴→今月は ピーチアップ8、三国英傑 伝とファンダムゲームのS ILVER SNAIL (10月号掲載)の3本です。
- ●歴史の散歩道→ついにや ります武将風雲録版武将ト ーナメント団体戦/
- ●桃色図鑑・今月はサークシリーズの女の子たちが主 人公です。







# ゲームのぞき穴

# ピーチアップ名(R・ボリス採用試験)

# いるいろな楽しいモードが発見されたのだ!

『ピーチアップ8』に入っている日・ポリス採用試験で10倍楽しめる技が発見されたのだ。

メニュー画面でカーソルを上下に動かすとコマンドが変わるので、好きなモードで遊ぼうぜ。 (福島県/阿達裕則・18歳) ☆「SOUND TEST」にしてスペースキーを押すとゲームのBGMが聞ける。「NORMAL MODE」のときにスペースキーを押すと「OPEN MODE」になって相手のトランプが見えちゃう。最後の「さるののうみそ」は「にわとりののうみそ」は「にわとりののうみそ」になるけど、どんな効果があるのかわからない。



○カーソルを上下に動かせばいいだけ



OFOPEN MODE & SAULST

# 三 国 英 傑 伝

# すごろくにも高速モー ドがあってうれしい!?

すごろくゲームで対コンピュ ータと遊ぶとき、気になるのが 待ち時間。そんなときのために 高速モードが用意されていた。 やり方は(F2)を押すだけで いいんだからかんたん。これで、 1人でも楽しくすごろくができ るようになる!?

(徳島県/やくも・?歳)



ないと思うけど、実際はすごく速い!

# SILVER SNAIL

# これを見つけられれば お金持ちになれるのだ

隠れアイテム「人面にんじん」 をガイアの城の右どなりに発見 したぞ。詳しくは写真を見てね。 (埼玉県/野村周平・13歳)



○ガイアの城の右にある通路を進んで行く



●にんじんはいくつてもひろえるので、たくさんひろって売ればアッというまにお金持ち



に思う

# 歴史の散歩道① 今月のおはがき~イラスト特集/~

10月号で魏王の魂が稲泉知に 宣戦布告をした反響がすごかった。 まず、当の稲泉知がこの挑戦を 受けた(ハガキのオモテでさらに 続・続・三国志FANにも宣戦布

告!)。つづいて、SHIORIが 稲泉に、孫権の兵法書が稲泉、魏 王の魂の両者に宣戦! 加えて三 好正晃が魏王の魂の救援を宣言。 イラスト界にも戦国の嵐が吹き荒

れた! 孤立無援の稲泉知、救い の手を差しのべる者はいないの か? また、2枚採用の林童、ナ イススティック太郎もあなどれな いぞ。今後の展開に注目したい。



郎クン。迫力ある絵は軽い絵ば かりのなかにあって目立つ



○広島県・林童クン シャー な線とカラフルさがステキな作 品ナギン



「花関索伝 ○同じ(林童ク) の関索の結婚話をモチーフにし て描いてくれた



も得たことだし頑張って送って きてほしいものだ

## 又卜戲今。殿国團假へ# 対象の火流がる場



いが、常連の意地を見せて毎号 掲載を目指せ/



○三重県・SHIORIクン。 不思議なタッチがおもしろい、 また見てみたいそ



●東京都・孫権の兵法書クン 両者を相手取るのは大変だが、 この先どうなる?



◆大阪府・三好正晃クン。 刀するという姿勢が好感が持て る、絵はもうちょっと勉強かな

# しかまいち はかきていてれば

# 儒

みんなからの情報を待っている本 能寺の変だが、いくつかの情報が よせられている。しかし、情報に 食いちがう点などが多く、編集部 では本能寺の変は起こってはいな い。より詳しい情報を送ってもら うためにも、ここに代表的な情報 を2つ紹介しておこう。

●有名な本能寺の変が起こること を発見しました。まず、シナリオ 2でスタートします。 ふつうにゲ ームを進めて丹波と山城をかなら ず取ります。そして、丹波の城主 を明智光秀にします。つぎに、す べての領地を委任して、織田信長 は山城を本国にします。このとき、 山城には信長の以外の武将を置か ないようにします。山城の兵は39 にします。あとは1582年5月にな ると、明智光秀が攻めてきて本能

寺の変が起こります。

(茨城県/GENIUS豊田・16歳) ●本能寺の変のウワサの真偽の追 求について。シナリオ2の実力モ ードを織田信長でプレイします。 領土を丹波と山城を含んで18国 くらいになるまで広げます。丹波 の城主を明智光秀にして、数名の 武将と多勢の兵を置きます。この とき丹波の国は絶対に委任しては いけません。織田信長は山城を本 国にして家臣に織田信忠と森蘭丸 を呼んでおきます。山城の兵は D にしてください。ゲームを続けて いると本能寺の変が起こります。

(山口県/吉武直樹・?歳) 2人の情報に共通なのが信長が 山城の城主、明智光秀が丹波の城 主だということぐらいだ。あとは、 条件に違いがある。編集部で確認

## GENIUS豊田の主張

シナリオ2

tr1)

ふつうにプレイをするが丹波と山城 はかならずとる

丹波の城主を明智光秀にする

すべての国を委任にする 織田信長は山城を本国にする 山城には織田信長以外の武将を置か

山城の兵は39にする 1982年5月に本能寺の変が起こる

をしてみたのだがどちらの方法で も本能寺の変は起こらなかった。 きっとまだ条件があるのに気づい ていないからだと思う。本能寺の 変は『信長の野望・武将風雲録』の なかでいちばんのイベントだろう から、ぜひ見てみたいたいものだ。 より詳しい情報を待っている。

## 吉武直樹の主張

シナリオ2、実力モード 領土は丹波と山城を含んで18国ぐらいに

広げる

丹波に明智光秀と数名の武将と多勢の兵 を置く

丹波の国は絶対に委任してはいけない

織田信長は山城を本国にする 山城に織田信忠と森蘭丸を呼んでおく 山城の兵は口にする

ゲームを続けていると本能寺の変が起こる



# 歴史の散歩道② 武将風雲録

# 武将トーナメント 決戦/関ケ原

# ゲームを持ってなくて「島津くん〜」に参加できなったアナタに朗報/

# 今回は戦国を舞台に戦うぞ!

全国の大名が天下一続を夢見て、自らの軍団を率いて合戦を繰り返し、弱者は淘汰され、強者はさらに力を持つ者によって取ってかわられる。そんな戦国時代のさまはまるでトーナメント戦のよう(けっこう強引かなア)。これをモチーフになにかイベントができないかと考えたところ、過去2回開催し好評を博した、武将トーナメントに思

い到った。そこで今回は、武将 風雲録で戦国を舞台に8軍団に よるトーナメント戦を行うこと にした。名づけて「決戦/ 関ケ 原」。もちろん、参加軍団を決め るのはキミだ。あ、ちなみに武 将風雲録には関ヶ原の古戦場マ ップはないので、23国美濃の国 を舞台にしようと思う。やっぱ り、戦国の合戦といえば関ヶ原 はかかせないよね~。



/思い思いの軍団を組織して夢を実現してほしい||の群雄が夢見て果たせなかった天下統一。かわりに

# シナリオ色登場 全 曜 桐 リ スト

1	2	0 9	41	SE	160			100		7	- A	ID.		The second
武符名	d-A	所属大名	midful	吸附力:	<b>北村名</b>	ili Pa	明城大名	10/1/05/14	10支持 力	1 11119	in the second	画属大名	10 P. [1]	吸動制力
赤井直正	アカイナオマサ	波多野	丹波	79	上杉景勝	ウエスギカゲカツ	上杉(謙)	越後	83	蒲生賢秀	ガモウカタヒラ		伊賀	43
赤尾清綱	アカオキヨツナ	浅井	近江	66	上杉景虎	カエスギカゲトラ	上杉(謙)	越後	55	河合吉紛			越前	28
赤松則英	アカマツノリヒデ	-	播磨	65	上杉景信	ウエスギカゲノブ	上杉(謙)	越後	42	神戸具盤			伊勢薩摩	42 57
赤松則房	アカマツノリフサアカマツヨシスケ	赤松	播磨	39	上杉謙信 上杉憲政	ウエスギケンシンウエスギノリマサ	上杉(謙)	越後上野	100	喜入季久 北条景应			上野	45
赤松義祐秋山信友	アキヤマノブトモ	武田	信濃	74	上杉憲盛	ウエスギノリモリ	北条	武蔵	51	北条高位			上野	78
明智秀満	アケチヒデミツ	-	美濃	74	宇喜多忠家	ウキタタダイエ	宇喜多	備前	67	北畠具教			伊勢	69
明智光秀	アケチミツヒデ	織田	美濃	82	宇喜多直家	ウキタナオイエ	宇喜多	備前	61	吉川経安			石見	59
浅井長政	アサイナガマサ	浅井	近江	82	宇喜多秀家	ウキタヒデイエ	-	備前	70	吉川広家			石見	61
朝倉景鏡	アサクラカゲアキラ	朝倉	越前	56	氏家卜全	ウジイエボクゼン	織田	美濃	66	吉川元長			石見石見	72 85
朝倉景健朝倉義景	アサクラカゲタケ アサクラヨシカゲ	朝倉	越前越前	57	氏家守棟 臼杵鑑速	ウジイエモリムネウスキアキハヤ	最上大友	出羽豊後	53 58	吉川元着京極高次			近江	55
期層教宗 浅野長政	アサノナガマサ	織田	美濃	64	宇都宮国綱	ウツノミヤクニツナ		下野	45	吉良親貞		長宗我部		70
朝日奈信置	アサヒナノブオキ	— MM TTT	駿河	45	宇都宮広綱	ウツノミヤヒロツナ	宇都宮	下野	34	吉良親事		_	土佐	51
朝比奈泰朝	アサヒナヤストモ	_	遠江	66 !	上井覚兼	ウワイカクケン	島津	薩摩	65	九鬼守陽		-	伊勢	69
足利義昭	アシカガヨシアキ	足利	山城	24	江戸重通	エドシゲミチ	-	下総	38	九鬼嘉陽		_	伊勢	75
足利義氏	アシカガヨシウジ	北条	下総	28	江里口信常	エリグチノブツネ	龍造寺	肥前	80	口羽通良			石見	67 68
蘆名盛興	アシナモリオキ	蘆名	陸前	51	円城寺信胤	エンジョウジノブタネ	龍造寺	肥前	70 49	熊谷信道 来島長親			石見 伊予	59
蘆名盛隆 蘆名義広	アシナモリタカ アシナヨシヒロ	_	陸前陸前	67	遠藤基信 大久保忠世	エンドウモトノブオオクボタダヨ	伊達徳川	陸奥	49 69	来島通網			伊予	66
安宅清康	アタギキヨヤス	_	讃岐	62	太田資正	オオタスケマサ	- NBX711	常陸	70	黒田官兵			播磨	85
安宅信康	アタギノブヤス	三好	譜岐	57	大谷吉継	オオタニヨシツグ	_	越前	72	黒田長町			播磨	78
穴山信君	アナヤマノブキミ	武田	駿河	40 !	大友宗鱗	オオトモソウリン	大友	豐後	76	高坂昌信	コウサカマサノ	/ブ 武田	信濃	83
姉小路信綱	アネガコウジノブツナ	姉小路	飛驒	41	大友親家	オオトモチカイエ		豐後	62	香宗我部制				72
姉小路頼綱	アネガコウジョリツナ	姉小路	飛驒	63	大友親盛	オオトモチカモリ	-	豊後	50	河野通道			伊予	36
尼子勝久	アマゴカツヒサ	-	播磨	39	大友義統	オオトモヨシムネ		豊後	39	河野通道			伊予	62
天野景賞	アマノカゲツラ	~ =====================================	遠江	41	小笠原長忠	オガサワラナガタダ	徳川宇喜多	遠江備前	59 57	小島職銀			越中安芸	27 67
天野隆重 荒木村重	アマノタカシゲ アラキムラシゲ	毛利	出雲	67	岡利勝 岡部元信	オカトシカツ オカベモトノブ	<b>十哲</b> 多	遠江	64	木造具面			伊勢	51
安国寺恵瓊	アンコクジエケイ	_	安芸	11	岡本正親	オカモトマサチカ	_	下野	50	後藤又見			播磨	83
安藤守就	アンドウモリナリ	織田	美濃	48	岡吉正	オカヨシマサ	鈴木	紀伊	52	小西行县	し コニシユキナナ	<del>ј</del> —	備前	51
井伊直政	イイナオマサ	-	遠江	78	奥田忠高	オクダタダタカ	織田	大和	29	小早川陶			安芸	72
池田勝正	イケダカツマサ	三好	摂津	64	奥山常陸介	オクヤマヒタチノスケ	織田	伊勢	43	小早川列			安芸	57
池田恒興	イケダツネオキ	織田	美濃	63	長船貞親	オサフネサダチカ	宇喜多	備前	42	小早川列			安芸越前	68 55
池田輝政石川数正	イケダテルマサ イシカワカズマサ	徳川	尾張三河	67 50	長船綱直織田有楽斎	オサフネツナナオ	緩田	備前尾張	32 49	斎藤竜與 斎藤朝信				69
石田三成	イシダミツナリ	11/22/11	近江	43	織田信雄	オダノブカツ	WEX (22)	伊勢	55	佐伯惟教			豊後	67
伊集院忠棟	イジュウインタダムネ	島津	薩摩	76	織田信包	オダノブカネ	織田	伊勢	59	酒井家次			三河	58
以心崇伝	イシンスウデン	_	遠江	10	織田信孝	オダノブタカ		伊勢	63	酒井忠》		ブ 徳川	三河	66
磯野員昌	イソノカズマサ	浅井	近江	80	織田信忠	オダノブタダ	織田	尾張	69	榊原康政			三河	80
市川経好	イチカワツネヨシ	毛利	石見	59	織田信長	オダノブナガ	織田	美濃	88	相良義陽		相良	肥後	53
一万田鑑実	イチマダアキザネ	大友	豊後	79	織田秀信	オダヒデノブ	/m\*	美濃	50	相良頼別			肥後	47 53
一万田鎮実一色義清	イチマダシゲザネ イッシキヨシキヨ	一色	豊後円後	66 55	鬼庭綱元 小野崎従通	オニニワツナモトオノザキツグミチ	伊達	陸奥常陸	62 42	佐久間( 佐久間)			伊勢	52
一色義定	イッシキヨシサダ	一色	丹後	52	小幡重貞	オバタシゲサダ	上杉(謙)	上野	50	佐久間語			美濃	79
一色義道	イッシキヨシミチ	一色	丹後	60	小山田信茂	オヤマダノブシゲ	武田	甲斐	77	<b>鮭延秀網</b>			出羽	58
伊東一刀斎	イトウイットウサイ	_	相模	76	海北綱親	カイホウツナチカ	浅井	近江	72	佐々木小次	対外キコジログ	· -	播磨	79
伊東祐兵	イトウスケタカ	-	日向	58	香川親和	カガワチカカズ	_	讃岐	67	佐々成正			尾張	73
伊東義祐	イトウヨシスケ	伊東	日向	65	香川元景	カガワモトカゲ	三好	讃岐	41	佐世元第		毛利	出雲	35
稲富祐直	イナドメスケナオ	一色	丹後	69	柿崎景家	カキザキカゲイエ	上杉(謙)	越後	85	佐竹義園			常陸	76
稻葉一鉄	イナバイッテツ	織田	美濃陸前	74 59	垣屋光成	カキヤミツナリ	山名	因幡 相模	55 43	佐竹義和 佐竹義和			常陸	57 62
猪苗代盛国猪苗代盛胤	イナワシロモリクニ イナワシロモリタネ	蘆名	陸前	51	笠原政堯 片倉景綱	カサハラマサタカカタクラカゲツナ		性候陸奥	76	佐竹義!			常陸	41
今川氏真	イマガワウジザネ	_	遠江	21	加藤清正	カトウキヨマサ	_	尾張	83	里見義多			安房	53
岩上朝堅	イワガミトモタカ	北条	下総	35	加藤嘉明	カトウヨシアキ	織田	美濃	70	里見義弘			安房	61
岩成友通	イワナリトモミチ	三好	摂津	68	金上遠江守	カナガミトオトウミノカミ	蘆名	陸前	38	里見義原			安房	43
犬童頼兄	インドウヨリモリ	_	肥後	50	金森長近	カナモリナガチカ	織田	美濃	68	里見義執			安房	52
犬童頼安	インドウヨリヤス	相良	肥後	73	蒲生氏鄉	ガモウウジサト	織田	伊賀	77	真田信約	サナダノブツ:	<b>武田</b>	信濃	74

# 戦国の覇者は誰か?参加軍団募集!

5対5の団体戦という基本は 三国志IIのときと同じ。しかし、 武将風雲録には一騎討ちシステ ムはないので、かわりに兵を率 いた部隊同士の突撃による勝負 とした。その際、はじめは5人 の武将に一律に100ずつ兵力を 割り振ろうと思ったが、あまり にも芸がないので、総兵力300を 各人の思い思いに振り分けても らうことにした。これにより、 戦略性がアップし、戦闘力が低 くても兵力でカバーしたり、逆 に強い武将なら兵力で劣ってい ても敵を打ち破ったりといった

ことが可能となった。また、今 回はあくまで軍団同士の戦いな ので、敵将を多く倒したほうで はなく、味方の残存兵力の多い ほうを勝者とする。よって、1 人しか武将が残らなくても一発 逆転なんてこともありうるぞ。 そして、今回は突撃で勝負をつ けるため、当然、敗れた武将は 打ち取られる危険性がある。と いうことは、たとえ合戦に勝っ たとしても自軍の将を失う場合 がある。そのときは、対戦相手 の生き残りのなかから強い武将 を補充するのだ。

その他詳しいルールは右の表 のとおり。ハガキに下表のシナ リオ2登場武将のなかから、5 人の武将の名前を振り分ける兵 力とともに対戦順に書いて、「歴 史の散歩道・決戦/ 関ヶ原係 までふるって応募してほしい。 1人8軍団までOKだ。ただし、 開始後すぐ死んでしまう武将や、 かなりあとあとまで登場しない ような武将を入れると採用の可 能性が低くなるぞ。優勝者およ び準優勝者には毎回のパターン で素敵な賞品をプレゼント。締 切は11月末日必着。2月号から いよいよ熱戦の火蓋が切られる

### 関ヶ原 血闘の誓い

- 1、各軍団の構成は5人とし、戦 闘力の合計値の上限は390とする。 2、各軍団、兵力300を5人の武 将に任意に振りわける。ただし、 1人の武将について、兵力の上限 は100、下限は30とする。
- 3、合戦は双方 | 人ずつ順番に武 将を出し、1対1の戦いを5回行 う。双方ともどちらかが全滅する まで突撃を繰り返す。全員の対戦 がすべて終わった後、残存兵力の 多い方を勝利とする。
- 4、武将の対戦順はかならず指定 すること。
- 5、部隊・兵訓練度・兵忠誠度・ 地形効果などの条件は同一のもと で行う。

C 01011/C	コングスタイプと	012/2	, C	1111769	201/20		7/							
JU19 8	with Ta	叫属人名	可属目	<b>海埃岛斯</b> 力。	武将名	in The	所属大名	of lot lot	ait is a fr	此特名	11/2 Pa	明属大名	明城山山	戦闘力
真田信之	サナダノブユキ	_	信濃	69	戸川秀安	トガワヒデヤス	宇喜多	備前	55 !	正木頼忠				
真田昌幸	サナダマサユキ	武田	信濃	90	戸川達安	トガワミチヤス	丁音タ	備前	68		マサキヨリタダ	里美	安房	54
真田幸村	サナダユキムラ	ECILI .	信濃	97	土岐頼次	トキヨリツグ		*110.10.0		松田憲秀	マツダノリヒデ	北条	相模	31
猿渡儒光	サルワタリノブミツ	_	播磨	69	徳川家康	トクガワイエヤス	徳川	大和	33	松永久秀	マツナガヒサヒデ	織田	大和	72
短肢语元 塩谷孝信	シオヤタカノブ	宇都宮					徳川	遠江	88	松永久通	マツナガヒサミチ	織田	大和	40
			下野	41	徳川信康	トクガワノブヤス	_	三河	78	丸目長恵	マルメナガヨシ	相良	肥後	77
塩谷義孝	シオヤヨシタカ	宇都宮	下野	59	徳川秀康	トクガワヒデヤス	_	三河	70	三浦元忠	ミウラモトタダ	毛利	周防	35
志賀親守	シガチカモリ	大友	豊後	64	徳川秀忠	トクガワヒデタダ	_	三河	58	三雲成持	ミクモシゲモチ	-	伊賀	38
繁沢元氏	シゲサワモトウジ	毛利	周防	66	鳥居元忠	トリイモトタダ	徳川	三河	80	御子神典膳	ミコガミテンゼン	-	安房	72
央戸隆家	シシドタカイエ	毛利	安芸	61	内藤昌豐	ナイトウマサトヨ	武田	信濃	74	三木顕網	ミツキアキツナ	姉小路	興無	47
七里賴周	シチリヨリチカ	本願寺	加賀	35	直江景網	ナオエカゲツナ	上杉(謙)	越後	52	三木国網	ミツキクニツナ	姉小路	郵源	29
篠原長房	シノハラナガフサ	三好	阿波	52	直江兼続	ナオエカネツグ		越後	79	宮本武蔵	ミヤモトムサシ	-	備前	80
柴田勝家	シバタカツイエ	織田	美濃	88	長池筑後	ナガイケチクゴ	伊東	日向	35	三好長治	ミヨシナガハル	三好	阿波	42
島左近	シマサコン	-	大和	80	鍋島勝茂	ナベシマカツシゲ	-	肥前	68 !	三好長逸	ミヨシナガユキ	三好	摂津	70
島津家久	シマヅイエヒサ	島津	薩摩	87	鍋島直茂	ナベシマオナシゲ	龍造寺	肥前	82	三好政康	ミヨシマサヤス	三好	摂津	69
島津家久	シマヅイエヒサ	-	薩摩	80	! 成松信勝	ナリマツノブカツ	龍造寺	肥前	78 !	三好義継	ミヨシヨシツグ	三好	摂津	56
島津歳久	シマヅトシヒサ	島津	薩摩	72	新納忠元	ニイロタダモト	島津	薩摩	67	村上武吉	ムラカミタケヨシ	毛利	安芸	64
島津久保	シマヅヒサヤス	-	薩摩	68	[ 仁科盛信	ニシナモリノブ	武田	甲斐	79 :	村上元吉	ムラカミモトヨシ	_	安芸	63
島津義久	シマヅヨシヒサ	島津	薩摩	74	丹羽長秀	ニワナガヒデ	織田	美濃	70	毛利輝元	モウリテルモト	毛利	安芸	69
島津義弘	シマヅヨシヒロ	島津	薩摩	83	温井景隆	ヌクイカゲタカ	畠山	能登	29	毛利秀就	モウリヒデナリ	-	安芸	59
下間頼照	シモズマライショウ	本願寺	加賀	49	乃美宗勝	ノミムネカツ	毛利	安芸	69	毛利秀元	モウリヒデモト	_	周防	62
下間頼竜	シモズマライリュウ	本願寺	加賀	56	羽柴秀長	ハシバヒデナガ	-	美濃	73	毛利元就	モウリモトナリ	毛利	安芸	84
下間頼廉	シモズマライレン	本願寺	加賀	78	羽柴秀吉	ハシバヒデヨシ	織田	美濃	74	最上義光	モガミヨシアキ			
上条政繁	ジョウジョウマサシゲ	-	越後	63	する意常長	ハセクラツネナガ	Mark TT1	陸奥	34	取上 <b>表</b> 元 最上義守	モガミヨシアキ	最上	出羽出羽	80
神保長城	ジンボウナガキ	上杉(謙)	越中	47	畠山義慶	ハタケヤマヨシノリ	畠山	能登	47			最上		57
神保長住	ジンボウナガスミ	上杉(謙)	越中	45	波多野秀尚	ハタノヒデナオ	波多野	形豆 丹波	47	百地丹波	モモチタンバ	-	伊賀	79
杉原盛重	スギハラモリシゲ	毛利	出雲	65	波多野秀治	ハタノヒデハル				森蘭丸	モリランマル	-	尾張	67
於原盤里 鈴木佐大夫	スズキサダユウ						波多野	丹波	61	柳生宗矩	ヤギュウムネノリ	-	大和	79
鈴木重朝		鈴木	紀伊	70	波多野宗長	ハタノムネナガ	波多野	丹波	60 ;	柳生宗厳	ヤギュウムネヨシ	-	大和	78
	スズキシゲトモ	鈴木	紀伊	74	蜂須賀小六	ハチスカコロク	織田	尾張	70	屋代景頼	ヤシロカゲヨリ		陸奥	79
鈴木重秀	スズキシゲヒデ	鈴木	紀伊	84	服部半蔵	ハットリハンゾウ	徳川	遠江	81	山浦国清	ヤマウラクニキョ	上杉(謙)	越後	64
関盛信	セキモリノブ		伊勢	39	花房正幸	ハナブサマサユキ	宇喜多	備前	66	山県昌景	ヤマガタマサカゲ	武田	駿河	87
十河存保	ソゴウナガヤス	三好	讃岐	79	馬場信房	ババノブフサ	武田	駿河	77	山中鹿之介	ヤマナカシカノスケ	-	播磨	83
大道寺政繁	ダイドウジマサシゲ	北条	武蔵	55	林通勝	ハヤシミチカツ	織田	尾張	38	山名祐豐	ヤマナスケトヨ	山名	因幡	64
高橋紹雲	タカハシショウウン	大友	豊後	80	原田宗時	ハラダムネトキ	-	陸奥	71	山名豐国	ヤマナトヨクニ	山名	因幅	60
高山右近	タカヤマウコン	— — — — — — — — — — — — — — — — — — —	摂津	52	久武親直	ヒサタケチカナオ	長宗我部	土佐	57	山内一豐	ヤマノウチカズトヨ	織田	尾張	60
多賀谷政広	タガヤマサヒロ	北条	下総	56	久武親信	ヒサタケチカノブ	長宗我部	土佐	65	結城朝勝	ユウキトモカツ	-	下総	38
滝川一益	タキガワカズマス	織田	伊勢	78	百武賢兼	ヒャクタケトモカネ	龍造寺	肥前	79	結城晴朝	ユウキハルトモ	北条	下総	56
武田勝頼	タケダカツヨリ	武田	甲斐	88	平賀元相	ヒラガモトスケ	毛利	周防	48	遊佐続光	ユサツグミツ	畠山	能登	55
武田信玄	タケダシンゲン	武田	駿河	96	風魔小太郎	フウマコタロウ	北条	相模	84	吉田重俊	ヨシダシゲトシ	長宗我部	土佐	63
武田信廉	タケダノブカド	武田	甲斐	49	深水長智	フカミナガトモ	相良	肥後	23 !	吉田政重	ヨシダマサシゲ	_	土佐	65
武田信豊	タケダノブトヨ	武田	甲斐	54	福島正則	フクシママサノリ	-	尾張	84	依岡左京	ヨリオカサキョウ	_	土佐	61
竹中半兵衛	タケナカハンベエ	-	美濃	94 '	福留儀重	フクトメノリシゲ	長宗我部	土佐	68	龍造寺隆信	リュウソウジタカノブ	龍造寺	肥前	85
立花道雪	タチバナドウセツ	大友	豐後	85	福原貞俊	フクハラサダトシ	毛利	安芸	68	龍造寺長信	リュウゾウジナガノブ	龍造寺	肥前	58
立花宗茂	タチバナムネシゲ	_	豐後	83	福原助就	フクハラスケナリ	赤松	薩摩	44	龍造寺信周	リュウゾウジノブチカ	龍造寺	肥前	69
楯岡満茂	タテオカミツシゲ	最上	出羽	50 :	古田織部	フルタオリベ	-	近江	46	龍造寺政家	リュウゾウジマサイエ	-	肥前	56
伊達実元	ダテサネモト	伊達	陸奥	65	北条氏邦	ホウジョウウジクニ	北条	武蔵	57	留守政景	ルスマサカゲ	伊達	陸奥	69
伊達成実	ダテシゲザネ		陸奥	85	北条氏照	ホウジョウウジテル	北条	武蔵	65	六角義治	ロッカクヨシハル	が建	甲斐	42
伊達輝宗	ダテテルムネ	伊達	陸奥	57	北条氏直	ホウジョウウジナオ	_	相模	47	和田昭為	ワダアキタメ	I±44		
伊達政宗	ダテマサムネ	_	陸奥	84	北条氏規	ホウジョウウジノリ	北条	相模	51			佐竹	常陸	29
種子島時堯	タネガシマトキタカ	島津	薩摩	62	北条氏政	ホウジョウウジマサ	北条	相模	46	和田惟政	ワダコレマサ	足利	山城	69
長宗我部信親	チョウソカベノブチカ	m0/=	土佐	78	北条氏康	ホウジョウウジヤス	北条	相模		渡辺守網	ワタナベモリツナ	徳川	遠江	72
長宗我部元親	チョウソカベモトチカ	長宗我部	土佐	81					85					
長宗我部盛親		12773260			北条幻庵	ホウジョウゲンアン	北条	相模	9					
	チョウソカベモリチカ	Martin	土佐	83	細川真之	ホソカワサネユキ	三好	阿波	38					
長続連	チョウツグツラ	畠山	能登	50	細川忠興	ホソカワタダオキ	-	山城	78					
長網連	チョウツナツラ	畠山	能登	62	細川藤孝	ホソカワフジタカ	足利	山城	69					
土橋守重	ツチバシモリシゲ	鈴木	紀伊	61	堀秀政	ホリヒデマサ	織田	美濃	74					
土持親成	ツチモチチカナリ	伊東	日向	69	本願寺光佐	ホンガンジコウサ	本願寺	加賀	62					
筒井定次	ツツイサダツグ	_	大和	41	本願寺光寿	ホンガンジコウジュ	-	加賀	58					
筒井順慶	ツツイジュンケイ	-	大和	46	本庄繁長	ホンジョウシゲナガ	上杉(謙)	上野	68					
筒井定慶	ツツイジョウケイ	-	大和	29	本多忠勝	ホンダタダカツ	徳川	遠江	85					
藤堂高虎	トウドウタカトラ	-	近江	76	前田玄以	マエダゲンイ	-	尾張	24					
遠山政景	トオヤママサカゲ	北条	武蔵	63	前田利家	マエダトシイエ	織田	尾張	66		〈武将風雲録ハンド	ブックより	友**	

『ガゼルの塔』も発売され意 気盛んなサークシリーズの 女の子の特集だい。

マイクロキャビンからサーク シリーズの 1 作目『サーク』が発 売されたのが1989年のこと。ス トーリーのおもしろさとグラフ イックの美しさによって大人気 となった。1990年には『サーク II」と、ラトクを慕う女の子、フ レイの冒険物語「FRAY」の2

本が発売された。そして、1991 年10月『ガゼルの塔』の発売とな ったわけだ。ラトクの冒険も今 回で3回目となる。このラトク という男、はじめの頃はあまり パッとしない男だったのだが、 数々の冒険のかいあって、りっ ぱな勇者になってしまった。い

ろんな危機を乗り越えて突き進 んでいく男というものは、なぜ かモテるのである(?)。このラ トクも例外ではなく、行く先々 で女の子とかかわりを持ってい る。なぜラトクはモテるのだ、 その手口とは? この特集を読 めばわかるかも……。



# 0介罗。梦玉师//

ラトクに森のなかで助けられ たばかりに、人生が大きく変わ ってしまった。ラトクと出会っ ていなければ、死んでいたかも しれないが、もしかしたら別の 人に助けられ平凡な人生を送っ

ていたかもしれない。いくら魔 法戦士の素質があったとはいえ、 やはり平和な日々を送っていた ほうがいい。もしそうなってい たら『FRAY』は、発売されな かっただろう。









こんな美しい出会いだったか。かってに出会いを美化するんじゃねぇよ











○好きな人のまえではプレイもい の女の子になっゃうの……うふぶ、笑



単なるメッセンジャーのはず だったピクシーもラトクと行動 を共にしている間に、すっかり

心を奪われた。手に乗るほどの 大きさだったのに、ラトクを愛 するあまり大きくなった?



















ラトクの冒険の間に出会った、 たくさんの女の子たち。彼女た ちも、いつのまにかラトクに魅



娘エリス。細魔たちさえいなければ、 きっとラトクとうまくいったたろうになあ

せられてしまっている。ラトク のいったどこにホレてしまうの だろう……不思議だ。

















# いろいろあたるモンタージュクイズ

編集部の精鋭部隊が最先端の技 術を使って1枚の合成写真を作 った。あまりの精巧なできばえ にCIAの長官が「すごい」とい ったとか、いわなかったとか。 その問題の写真が右の写真であ る、よーく見てくれたまえ。顔 の上半分と下半分を合成させて あるのだ。さて、そこで問題だ。

いったい誰と誰を合成したもの だろうか。 つぎの4 つのなかか ら1つを選んで、ゲーム十字軍 「いろいろあたるモンタージュ クイズ」係まで送ってほしい。 ①リューンとラトク

②宮沢りえと西田ひかる ③ピクシーとフレイ 4織田信長と羽柴秀吉



青色の髪といえばムムム人



# ファン・ストラテジ-

# 信長の野望・武将風雲線

♪ほ~たるのひか~り、ま どのゆ~き~……というわ けで、長い歴史を誇ったこ のコーナーも、今月で最終 回。最後を飾るにふさわし い武将風雲録の大技を、日 月号に続いてファジー鈴木 がお届けする。



# · 徳島県·篠原一彦

通常の手段では、戦闘力を90まで上げるのは至難の業。ところが、こ の技を使えば90どころか100さえ夢ではない。

上杉謙信以外の大名ではじめ、 ある程度強くなってからでないと できません。

①上杉謙信の領地を本国だけにし てしまう。

②上杉謙信の本国へ隣接している 自分の国から戦争に出る。このと き、兵糧を全部持って、その国に いる武将を全員連れて行く(当然 空白地になる)。

③戦争に勝つ。謙信を捕まえたな ら逃がす。そうすれば、謙信は兵 糧0の空白地に逃げこむ。

④逃げた国に②のように全武将、 全兵糧で攻めこむ。

⑤相手はかならず野戦に持ちこむ ので(兵糧0でも1日は戦争がで きる)、敵の本陣に最も近いと思わ れるところに武将を配置して、じ っと待つ。

⑥謙信が本陣を出てくるので、こ ちらは、1~2ヘックス間をあけ て待つ。

⑦謙信が無謀にも寄ってくるので 突撃して勝つ。戦闘力が1上がる。 ⑧謙信を逃がす。

あとは4~8の繰り返し。自分 でやったときは成功率は60%く らいでした。地形や季節、まわり の国に注意してやってください。 ☆この技を実験している最中に コンピュータ大名の国がちょっ

かいを出してきて失敗したこと がままあった。できれば、まわ りをすべて自分の国で囲んでし まってからやったほうがいいだ ろう。

また、自分の国の武将を1人 だけにしておくと、順番によっ ては1か月に2回攻めることが でき、戦闘力を上げるうえでよ り効率的である。

なお、戦闘力100にこだわらな ければ、他の戦闘力の高い大名 (武田信玄、北条氏康など)でも 同様の方法でできるだろう。



に戦って終り、上松瀬園を兵福のが国(16国)に高い



○■0.0万元けた16回に、サザと音風の19回 more term to



○世界画面では、なるへく相手にいちはん





○手前で待っていると、無謀にも誠信が寄 くる。すかさず実験



序力に勝るこちらは、難なく勝利を収め る。これて例3日カア・ブ/



Q:歳信を抽まえたら述かし、また攻めこむ。これを繰り返せば戦闘力100も夢ではない。

# 総大将おとり作職

## 東京都·青木俊介

敵の強力な鉄砲隊と戦う場合、相手の倍以上の被害は覚悟の上。ところが、被害を通常の半分以下におさえてしまう作戦があったのだ。

合戦を仕掛けて、敵に強力な鉄 砲隊がいる場合、なるべく兵力の 多い部隊をぶつけたい。しかし、 正面から突っこんでは被害が多く、 兵力が見るまに減っていき意味が なくなってしまう。

ところが、コンピュータの鉄砲 隊は眼前に多くの敵がいて自分の 身が危険でも、敵総大将が鉄砲攻 撃できる位置にいると、そちらを 攻撃するくせがある。それを利用 したのがこの技。

まず2人以上の武将で攻めこむ。 合戦では、兵力の多い主力部隊(総 大将以外)を温存させて戦い、鉄砲 隊以外の敵を倒す。敵が鉄砲隊だ けになったら、総大将をわざと目 標の鉄砲隊の射程に入れておとり にする。敵が総大将を鉄砲攻撃し ている間に温存していた主力部隊 で倒す。主力部隊は隣接した鉄砲 隊の鉄砲攻撃を受けることがない ので全体の被害もすくなくてすむ。 注意点としては、

①おとりにする総大将の部隊はぎ りぎりまで鉄砲隊から離して、被 害をすくなくすること。

②おとりとする総大将にもある程 度の兵力があること(総大将の兵 力が0になると、敵は隣接する部 隊を攻撃してくる)。 ③攻撃の主力部隊は鉄砲隊にしないこと(コンピュータは鉄砲隊を 最優先で攻撃してくるため)。

④おとりになっている間に総大将 が狙撃される危険性がある。

☆9月号でも書いたが、敵鉄砲隊の攻略が武将風雲録の永遠のテーマ。この技は、最後の④が気にならないでもないが、コンピュータが強大化する中盤以降ではかなり有効だ。とくに、籠城戦において鉄砲の脅威を半減できるのが本当にありがたいのだ。



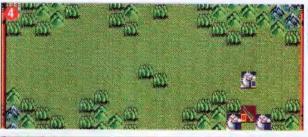
○大友(おおとも)軍のつぎなる狙いは48 国薩摩(さつま)。鉄砲が多く、苦戦は必至



○離の共力配置を見る 総大石は鉄砲隊で しかも兵力86。こんなときは……

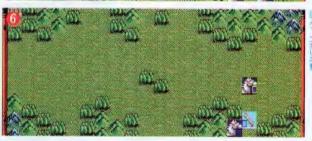


○まず飾のサコをやっつける その際 なるべく主力は兵力を温存する





○敵かおとりとなった総大料を鉄砲攻撃 ているスキをついて……





J通馬よりかなりすくない被害で、しかも しんそくに敵を倒すことができた

# 动建造加、乡民でありが占う

87年10月号から連載がはじま ったこのファンストラテジー。当 時は、現在ほどSLGがMSXに受 け入れられておらず、ごく限られ た人たちだけの楽しみであった。 このSLGというジャンルの楽し さをより多くの人に知ってもらい たいと願って、元副編NOPがはじ めたのがきっかけだった。第1回 紹介ソフトは『大戦略』と『信長の 野望・全国版』。以来、各ソフトハ ウスの努力によりエポックメイキ ングなSLGがつぎつぎと発表に なり、当コーナーでも『三国志』、 『ジンギスカン』、『戦国群雄伝』、 『水滸伝』、『三国志 』』、『シュヴァ ルツシルト』、『提督の決断』、『武 将風雲録』などなど攻略に役立 つ数々の技が発見され、紹介する

ことができた。

その間、執筆担当はライターANTARESに移り、編集担当デスクもFに変わった。最近では、にゃん☆、MORO、らんでいがストラテジーを担当。そして最終回たる今回は、ファジー鈴木が担当した。大トリを務めさせていただき、誠に感慨深いものがある。なんといっても、この連載がスタートしたころはまだ私はこの編集部にいなかったのだから・・・・・・。

そうして、SLGが完全に市民権 を得た現在、当コーナーはその役 目を終えたのである。

この世の中には永遠の存在はありえない。形あるものはすべて滅 が宿命を背負っている。はかなく て悲しいことだけど、だからこそ



O記念すべき単・回程が作品、システムソフト「大町略」 たくさん状態が失た

美しく、価値のあるのとして存在することができるのではなかろうか。そんななかで、みなさんの温かい支援により、今まで連載を続けてこれたことに多大なる感謝の意を表する。今まで本当にどうもありがとう……。

「ああ、ついに終わってしまっ

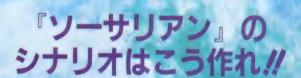


○光栄「信長の野津・全国版」 5 か月連載 の「東名盛氏書町記」なんてのもあった

た」とお嘆きのSLGファンもいるかもしれない。しかし、悲しむことはない。我々は振り返るべき過去よりも、これから進むべき未来のほうをより多く持っているのだ。次号からは、業界初(たぶん)の読者対抗マルチプレイ SLG企画がスタートする(予定だ)。

# 第23回 ■ ■ ■ ■ ■ 「ゲームの深層に潜む宝物を探し出せ!

# 記憶のテビリンス





# 50万円もらってウハウハなのだっ!

「ソーサリアン」のシナリオを作って50万円、濡れ手で葉といこうじゃないの、ということで、今月の「ラビリンス」は「ぱおぱおのゲーム制作講座」とあいなったわけである。先月号でも応募要項のとこで、結構無責任なこと書いた。まさか参考にしている人はいないと思うが、今回はじっくり、といってもかなり無責任にシナリオ制作の神髄に迫ってみたいと思う。

まず、先月号の記事で謝らなくちゃいけないのが、セリフのこと。今回の応募ではセリフまでは書かなくてもいいのだ。なーんだ。これは狙い目である。

セリフがなくて、要するに先月 話したプロット段階でいいわけ なのだ。これで手間はだいぶ少 なくなると思う。でも、シナリ オを作った時に、いちおう会話 を入れてみるのもいいかもしれ ない。そうすると、矛盾や重複 が見えてくるだろうし、こんな ところでこんなヒント入れるの ださいから、ここに門番置こう とか、そういう配慮が生まれて くるものなのである。

さて、本題にいこう。まず、 どういうシナリオがいいか。こ れについては先月も書いたけど オリジナルなものであれば、な んでもいい。ちなみに、先年『コ ンプティーク」で行われたコンテストから製品化された作品を見てみるとかなりとっぴょうしもないものもある。宇宙人が飛来してきたというのは、まだいいが、運動会みたいなのもある。要はおもしろければいいわけで、

なんでもいいが、そこにある種の見識というかセンスはほしい。 背景がみんなの知ってるとこだったら親しみもわいてくるとい うものである。

例えば、ピラミッドソーサリ



●このタイトル画面のあとに、キミの作ったシナリオが始まるかもしれないのだぞ!

アンがあって戦国ソーサリアン があるわけだから、アフリカの ソーサリアンとか、いまならモ スクワソーサリアンなんてのも タイムリーかも。あ、永田町ソー サリアンもおもしろい。 もちろ



●基本シナリオの中にある「ロマンシア」から「場面」こんな パロディ精神あぶれるシナリオもある



○おなし、基本シナリオから「紅玉の謎」。これはよく練られたシナリオで楽しませてくれたっけ



●誰にでも遊べる簡単でわかりやすいシナリオといったら、 基本シナリオに入っていた「天の神々たち」だろう

# 絶対に完成させる方法教えます

ん、これはぱおぱおの主観でいってるわけで、そうすれば入選するというわけではない。ただ、何が何でも奇抜なものにしなくてもいい、ということである。

それから、これはお願いなの だが、これでもかというような 複雑怪奇、ウルトラスーパー難 しいというようなのは、できた らやめてほじい。ま、そんな思 いがあるから「天の神々たち」と いうシンプルで人気のあるシナ リオを先月は例にしたのだ。ゲ 一ムはあれじゃなくちゃ、とい うのがある。簡単でおもしろく なければこれは何にもならない が、簡単でもおもしろければい いわけ。さらにいうと、複雑で もおもしろければ許される。だ が、複雑なだけでおもしろくな ければ、これはどうにもならな い。要はおもしろければいいわ

おもしろい、おもしろいというけれど、一体何がおもしろいのか、という質問が聞こえてきそうである。こればっかりは、こうすればおもしろくなる、という決定打はない。ただ、いえるのは醸し出すふんいきというのはある。なんだか、おどろおどろしいとか、こうごうしいとかふんいきはいろいろとあるのだが、これが統一されているとかなり、ゲームのなかに入り込める、あるいは入り込みやすいというものである。

「天の神々たち」なら、みんな何不自由なく暮らしているなー、という感じが衣服からもうかがい知れるし、いうことも無邪気というか子供っぽい。こんなところがある種の優雅さを演出している。「氷の洞窟」は見るからに、寒そうな画面に氷に関連した仕掛けが並ぶ。とにかく、どこに行っても寒そう。

それが何なんだ、といわれそうで、ぱおぱおとしても、だからおもしろいんだ、とはいえない。考えてみると、ゲームとい



●シナリオコンテストで選ばれたシナリオはセレクテットソーサリアンで進べる。これは「灼熱のワナ」



○セレクテッドソーサリアンからり、シドラの第1 6つの悪をハンドラの箱に計削するという変わった話



○5つの時代をかけめぐる冒険を体験できる「時の報験」これもセレクテッドソーサリアンからのシナリオ



○美しい女神が総出角の「間に、首えた女神」 セレクテッドソーサリアンにはユーナーのアイティアいっぱい



○行動しだいで2通りの展開が楽しめる「妖夢&)伝説。 これもセレクテートソーサリアンから



O「tれゆけ! トトーのトライアスロシュ トライアス ロンかYNA等できる!! セレクテットリーサリアンより

※写真はPC-98版のものです

うのは限られた絵や音で世界を 表現するわけでしょ。そうなる と、あれもこれも、と何でもか んでも持ち込むとウソがばれや すくなる。例えば16万色で絵を 描くとリアルになる。グラデー ションなんかも、もう本当にき れい。で、これが256色だと制約 が出てくる。グラデーションも そううまくはいかない。でも、 これが16万色のなかから256色 を選べるという場合、同系色だ けを選んでくるとする。そうす ると、少なくともグラデーショ ンは16万色使っているのと同じ 効果が出せる。その代わり、1 つのトーンの絵しか描けなくな る。そういうことである。表現

カの乏しいメディアを使う場合は、極力単純化するのが手っとり早い。そこから先、どうやって世界を広げるのか、そこは作り手の腕のみせどころ、となるわけである。

こんな抽象的な話でわかっていただけたであろうか。まず、世界を決める。そうしたら、その世界を本当らしく、いかにみせていくか、というのが1つの、そして決定的ともいえるコツなのだ。背景のグラフィックは後で本職に描いてもらうとしても、自分なりにイメージするでしょ。あとは登場人物と仕掛けをその世界だからこそ、というもののなかからさがしだしてくるとい

う感じかな。

あとは想像力を思いっきりは ばたかせて、作るのを楽しんで ほしい。

最後に完成させるコツ。

最初から完全なものを作らなくてもいい。最初はとにかく最後まで作ってみて、それから考えればいい。最初から完成品ができるわけがない。そういうことを考えていると、そのうち頭がパンクしてしまうのだ。とりあえず、作ってみてあれが足りない、これが余計だ、というのが見えてくるはずなのである。

そんなこんなで、書いてきた のはみんなのシナリオを見てみ たいという一心。待ってるぞ/



RAMディスク RAMはRandom Access Memory(随時読み出し書きこ み記憶装置、などと訳されることもか つてはあった)の頭文字をとったもの て、読み書きてきるメモリ用LSIの こと。通常、ROM(Read Only Memory:読み出し専用メモリ)と対で使用 される。そのRAMのなかにディスク ドライブのような空間を作って、ディ スクドライブとおなじような使い勝手 でRAMを使えるようになっているも のをRAMディスクという。欠点は、 電源が消えると、それまで入っていた ものがぜんぶ消えてしまうこと。ただ し、最近流行しているノートパソコン では、電源を切っても、ちゃんと記憶 内容を保持しているものが多い。これ をレジューム機能という。

A1STのRAMディスクは、標準で、 最大96Kまで。GTは、最大352Kまで 設定できる。

MSX-DOS2 日本語対応で、階層化ディレクトリが導入されているなど本格的なDOS(Disk Operation System)。ターボRには標準装備。

ドバイト 「キロバイト」と読む人もいるが、ふつうのキロと区別するために「ケーバイト」と読む人も多い。 $1 \, \mathrm{K} \,$ 

# ○: RAMのなかで起きている革命

RAMディスクがターボ日独 自のものであるかのようにいう のは、じつはちょっとまちがっ ている。

第1に、RAMディスクという機能は、MSX-DOS2(以下DOS2)に属するもので、したがって、MSX2でもDOS2用のカートリッジを増設していれば、RAMディスク機能が使用できる。ターボRはDOS2標準装備なので、RAMディスク機能も標準装備になっているというにすぎない。だが、やはり、RAMディスク機能を持つMSXは、圧倒的多数をターボRが占めている。

第2に、これとはまったく筋 道がちがうが、ターボ日、DO S2のRAMディスクのまえに 「RAMディスク」と呼ばれるも のがMSX2にあった。

この歴史的問題は、MSX2 /2+ユーザーにとって、ター ボRのRAMディスクを知るための大きな障害にさえなっていると思われるので、すこしくわしく書いておきたい(正直にいうとわたし自身がそうだった)。

## ■MSX2の「RAMディスク」

BASICで遊ぶMSX2以上ターボR未満のユーザーは、あるいはいまだにキツネにつままれたような気がしているかもしれない。いつのまにか、自分の機種にあったはずの「RAMディスク」が、DOS2やターボRの特別な機能のようにいわれているのだから。

残念だが、MSX2の「RAMディスク」は、現在、その名前で呼ばれていない。ターボR発表以降、名前は2度変わった。

ターボR発表時の本誌FFB の記事などを見ればわかるが、 従来のMSX2などの「RAM ディスク」は「メモリディスク」 といいかえられ、ターボRでは じめてRAMディスク機能が標準装備されたことになっている。

そのあと、ターボRのマニュ アルを見ると、「メモリディス ク」は「互換RAMディスク」に 名前を変えられている。まえの システム(MSX2/2+)で 「RAMディスク」を使っていた プログラムと互換性がある、と いう意味だろう。

## ■名前が変わっていった理由

なぜ、こういうややこしいこ とになったのか。以下は、まっ たくの推測である。

そもそも、MSX2の「RAM ディスク」は、その名で呼ぶには ふさわしくないものだった。

使ったことのある人はよくわかるだろうが、この「RAMディスク」は、ふつうのディスクとは使い方がかなりちがう。使うために「CALL MEMINI」を実行するなどはまだいいとしても、ファイル一覧表を見たり、

今回の記事に使用したプログラムは、リスト I  $\sim$  3 がターボ R 専用、リスト 5 が A I G T (または新M S X - M U S I C ) 専用です。

## ■図1 記憶容量の比較 ユーザーエリア 「RAMディスク」(MSX2/2+) RAMディスク(AIST) RAMディスク(AIGT) 2DDディスク 96Kバイト 22~24Kバイト 31.25Kバイト (98,304バイト) (32,000バイト) 352Kバイト 713Kバイト (730.112バイト) (360,448バイト) フロッピー>>>RAMディスク イスクをセットして 進備ができたらスペースキーを押してくだ RAMへの転送終了 RAMディスク>>>フロッピー コピー用ディスクをセットして 準備ができたらスペースキーを押してくだ

ファイルを削除したりするには、 それぞれ特別な命令を使う必要 があった。さらに、ごくふつう にSAVEしても、なぜか、か ならずアスキーセーブされ、C OPY命令もランダムファイル も使えない。

さい

そこへ、DOS2とともに、 RAMディスクと呼ぶにふさわ しい、ぜんぜん別のものが現れ た。これが現在のRAMディス クで、あとで述べるが革命的に 使いでがある。これをこそ、R AMディスクと呼ぶべきだ。そ うなると、まえに「RAMディスク」と呼んでいたものに別の名前を用意しなければならない。 そこで、「メモリディスク」という、よくわからない名前が出てきた。しかし、やはりその名前も、これまで長いあいだ「RAMディスク」と呼んできた歴史を振り返ると、すわりが悪い。そこで、「互換RAMディスク」という中間的な名前が最終的に考え出されたのではないか。

■これがRAMディスクだ そういうわけで、ターボ日の RAMディスクは、MSX2の 元「RAMディスク」、現「互換R AMディスク」とは、まったくち がうものだということを基本的 に認識しておきたい。

RAMディスクとは、使い方はディスクとおなじで、読み書きの速さはRAMとおなじ、というハイブリッドな存在なのだ。

このRAMディスクは、容量が小さく(図1参照)保存はきかないが、BASICでも幅広い利用法が考えられる。

たとえば、複数のファイルを

一度にコピーするとき、1ドライブのユーザーは何回もディスクを抜き差ししなければならなかった。しかし、RAMディスクを使えば、たいてい1回ですむし、所要時間も短い。

今月の付録ディスクからファンダムのゲームプログラム(13本)だけを別のディスクにコピーする場合、リスト1を実行すれば左上の写真のような手順でさっさとコピーができてしまうのだ。これは、身近な日AMディスクの恩恵といえるだろう。

■リスト 1 ある拡張子のファイルを一挙にコピーする LIST1. BPZ

10 COLOR 15,4,7:SCREEN 0:KEYOFF:CALL KA NJI1:WIDTH 38:LOCATE ,1
20 Es="FDZ" /拡張子の指定
30 COLOR 1,15:PRINT"プロッピー>>> R A Mディスク":COLOR 15,4:GOSUB 120
40 CALL RAMDISK(0):CALL RAMDISK(96)
50 COPY "A:\*、"+E\* TO "H:"
60 PRINT"RAMへの転送終了"
70 PRINT:COLOR 1,15:PRINT"RAMディスク>>>プロッピー":COLOR 15,4
80 PRINT"コピー用";:GOSUB 120
90 COPY "H:" TO"A:"
100 SETBEEP3,4:BEEP:SETBEEP1,4
110 PRINT"全プァイルコピー終了":END
120 PRINT"ディスクをセットして":PRINT"
準備ができたらスペーズキーを押してご言い":FOR W=0 TO 1:W=-STRIG(0):NEXT:RET URN

## リスト1の解説

●行10:画面初期設定。●行20\*: 拡張子用変数EBの設定。ここでE Bをたとえば「FMZ」にしておけば、 FM音楽館の作品ファイルをぜんぶ コピーするプログラムになる。●行 30:見出しのメッセージ。●行40 \*: ここがかんじん。「CALL R AMD I SK (Ø) J は RAMディス ク内の内容を消去する命令。次の命 令で「96KバイトのRAMディスク」 を設定する。96はA1STの最大値 だが、GTはもっと大きく設定でき る(図 1 参照)。●行50\*:付録ディ スク(Aドライブ)からRAMディス ク(Hドライブ)に拡張子E\$のファ イルをすべてコピー。●行60~80: メッセージ。●行90\*: RAMディ スクからフロッピーディスクヘコピ 。●行100: 音を出して注意。●行 110:メッセージ。●行120:メッセ ージサブ。 ※「\*」印の行以外はなくても可。

配列 配列にグラフィックデータを保 持するためには、まず、配列宣言をし ておかなくてはならない

グラフィックに応じた必要な配列の大 きさを計算する公式がある。横方向の ドット数をX、縦方向のドット数をY とすると、SCREEN5の場合は、 DIM A((X\*Y/C+5)/D)Cはスクリーンモードによって変わる 定数で、5、7でC=2、6でC=4、 8 て C = 1。 D は配列の型によって決 まる定数で、整約型はD=2、単精度 型はD=4、倍精度型はD=8。 これで配列AにCOPYできる。

リスト3についての補足 RAMFYZOEBASICECPU の相関関係 29ページのリスト3は、

CPUを3つのモードに切り換えるも のだが、CPUとはべつにBASIC のバージョンによってRAMディスク が使えないので注意。いわゆるDOS 1モード、つまり、Disk BAS IC Ver.1.0で起動した場合は、この プログラムによってCPUをR800に切 リ換えてもRAMディスクは使えない。 逆にDOS2モード、Disk BA SIC Ver.2.01で起動しした場合は、 CPUをZ80に切り換えてもRAMデ ィスクが使える。

3つのモード リスト3では、R800モ ードにモード1(ROM)とモード2(D RAM)の2種類あることになってい る。これは、ROMターボ、RAMタ ーボとも呼ばれるモードで、ふつうの 「高速モード」はモード2を指す。RO Mに入っているシステムをいったんR AMに移して、それで起動しているの がRAMターボ(モード2)で、ターボ Rではこの方式がいちばん速い。次に、 RAMへの転送をおこなわずシステム をROMに置いたまま起動しているの がROMターボ(モード1)でやや遅い。 RAMを使わないぶんRAMをほかの 目的に使えるのだ。

モードランプ ついてに行170の「128+」 を削除して引数をM%だけにすると、 CPUが切り換わっても高速・標準モ ードを示すランプが切り換わらなくな

# RAMのように高速に、ディスクのようにかんたんに



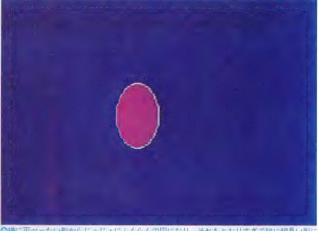
●リスト2の実行画面。まず画面左上で各 パーツを書いてRAMディスクにコピー

RAMであり、ディスクであ る、というRAMディスクのP 面性は、COPY文を使ってみ るとよくわかる。リスト ] では たんなるファイルのコピーだが、 こんどはグラフィック用の〇〇 PY命令を使う。

リスト2は、右ページの18枚 の連続写真のように円が縦、横 につぶれていく単純なアニメー ションのプログラムで、すべて の絵のデータをファイルとして RAMディスクに保持し、その ファイルをおなじ座標に次々に 呼び出してアニメーション効果 を出している。

## ■配列とRAMディスク

COPYという命令は、 ①画面(VRAM)にかかれてい るグラフィック ②メモリ(RAM)に配列で入っ ているグラフィックデータ ③ファイルとしてディスクに入 っているグラフィックデータ の3つともを扱うことができる 貴重な存在なのだ。



●横に平べったい形からじょじょにふくらんで円になり、それをとおりすぎて縦に細長い形 なり、そこからまたふくらんで……をスムーズにくりかえす

配列のデータを使うというこ とはメモリを呼び出すというこ となので、ほとんど時間はかか らない。RAMディスクのファ イルもそれとおなじようなもの なので、配列と同様、呼び出し に時間がかからない。この点で 配列とRAMディスクとはイメ ージが似ている。

しかし、配列を使ってリスト 2とおなじ動きのプログラムを 組むことはできないのだ。

なぜか。リスト2で扱ってい るグラフィック 1つ1つはSC REEN5061×61ドットのグ ラフィックで、これ 1 つぶんの データ量は

 $61 \times 61 \div 2 = 1860.5$ で1861バイト。一方、リスト2 では32個もおなじ大きさのグラ フィックを使っている。

 $1861 \times 32 = 59552$ 

これは、58Kバイトを少し超え る値だ。動いている最中のプロ グラムや変数、配列が置かれる ユーザーエリアは余裕のある機 種でも24Kバイトだから容量の 点で配列は使えない。

容量の問題がなくても、グラ フィックデータを配列にCOP Yするには、そのデータの大き さに応じた配列宣言をする必要 があるなど、配列は速いだけで 使いにくい。

■フロッピーディスクとRAM 一方、形から見て、リスト2 はわずかな修正だけで、RAM ディスク用から通常のフロッピ

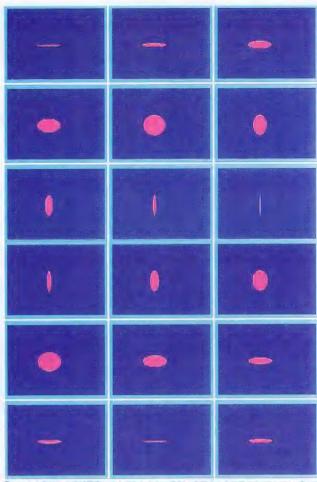
# ■リスト2 アニメーションのデータ基地にする LIST 2. BPZ

COLOR 15,4,7:SCREEN 5 CALL RAMDISK(0):CALL R ST=1:GL=32:P=1:D\$="H:" 'D\$="A:" 10 20 30 35 RAMDISK(96) D\$="A:" FOR I=ST TO GL ŠŤEP P CLS:CIRCLE (30,30),30,,,,I/(GL+1-I) PAINT STEP(0,0),13,15 COPY (0,0)-(60,60) TO D\$+MID\$(STR\$(I 40 50 60 70 CUF, ),2) 80 NEXT 80 SCREEN 5 100 FOR I=ST TO GL STEP P 100 FOR I=ST TO GL STEP P 110 COPY D\$+MID\$(STR\$(I),2) TO (80,80), 110 COPY D\$+MID\$(STR\$(I),2) TO (80,80), 70 ) . 2

## リスト2の解説

●行10:画面初期設定。●行20:R AMディスク初期化。最初は以前あ った日AMディスクの内容を全削除 するものなので注意。次は標準装備 のA 1 STのRAMディスク最大値 (96K)の日AMディスクを設定する 命令。●行30:変数初期設定。ST= ループの開始値、GL=ループの終 了値、P=ループのステップ数、D \$=ドライブ指定用(ここではRAM ディスク)。●行35:ドライブ変更 用。●行40~80:少しずつ歪み率の ちがって円をかき、色を塗り、それ をファイル名「1」~「32」でディス クにコピー。●行90:中断したあと はプログラムを書きかえるなどして いなければ、「GOTO90」で再開 する。●行100~120:アニメーショ





ーディスク用に変更できる。

行35の「」(REM)を削除すれば、DS="A:"が生き、行70、110とも、Aドライブを相手にするようになる。

じっさいにそのように修正し、 Aドライブに書きこみ可にした ディスク(付録ディスクは不可) を入れて実行してみよう(行20 を削除すれば、この修正でMS



●RAMディスクのドライブ名は「H」。リスト2を実行したあとに、Hドライブのファイルー 覧を見ると、グラフィックのファイルが32個できている。リスト2の行口のは、このファイルを IつIつ呼び出しているのだ

# ■リスト3 PR800とZ80を切り換える CPU-CHGR. BAS

# リスト3の解説

●行10~20: REM文。●行30: 現在のユーザーエリアの上限値をHIに設定。 ●行40: 10バイトのマシン語領域を確保。●行50: またユーザーエリアの上限値をHIに設定。●行60~行110: マシン語書きこみ(ターボRのCPUを切り換える)、設定。●行120: 画面初期設定。●行130~160: メッセージ表示、入力受け付け。●行170: マシン語実行。●行180: マシン語データ

## X2/2+でも動く)。

アニメーションがきわめて遅 くなり、ガリガリとディスクを 読む音がしてうるさいだろう。

フロッピーディスクは読み書きが遅く、うるさい。一方、R AMディスクは、速く静かだ。

ちなみに、RAMディスクが 速いのはR800だけのせいでは ない。試みに、リスト3によっ て高速モードから標準モードに 切り換えて、プログラムのロー ド、セーブをやってみよう。や っぱり速い。

## ■16ビット化以上の意味

そういうわけで、ターボRの RAMディスクは、ユーザーエ リアを使うときの面倒もなく、 フロッピーディスクの遅さにも わずらわされない理想的な記憶 スペースなのだ。 今回の記事は、A1STを基準に作ったが、新機種のGT(RAM512K)では、27ページの図1のようにフロッピーディスクの約半分の容量を持つRAMディスクが使える。これは、一見地味な内容だが、Bビットが16ビットになった以上の変化をもたらすような気がする。

きわめてついでに、GTの新MSX-MUSICの一端を紹介しておこう。右のリスト4は、78ページに掲載されているFM音源用プログラムだが、ASとBSの頭のほうを修正し、#1を#2に変えると、それだけでMIDI音源(この場合はMT-32で試した)を鳴らすプログラムになる。これにも深いものがありそうなのだが、機会があればいずれまた。

## ■リスト4 FM音源用のプログラム MOTHER. FMZ

10 CLEAR 500: CALL MUSIC(0,0,1,1)
20 A\$="@3605L4T120V15A>CE268E8E8D8D8C8C
8<A.A>CDE12D12C12EE8C8C8<A8AA2"
30 B\$="@3605L4T120V15AA>C2<EGFEAA8G8FF8E
8DECFGAA2"
40 PLAY#2,A\$
50 PLAY#2,A\$,B\$
60 GOTO 40

## ■リスト5 MIDI用のプログラム例(MT-32用)

10 CLEAR 500:CALL MUSIC(0,0,1,1)
20 A\$="@H2@3205L4T120V15A>CE268E8EE8D8D8
C8C8<A.A>CDE12D12C12EE8C8<A8AA2"
30 B\$="@H3@3205L4T120V15AA>C2<EGFEAA8G8F
F8E8DECFGAA2"
40 PLAY#1,A\$
50 PLAY#1,A\$,B\$
60 GOTO 40







あっという間に冬のイベ ントの時期がやってきた。 今度はGTがたっぷり見 られるね。それと、めん どくさがりやの人に便利 なBOOK急便の情報も ある。プレゼントもソフ トがいっぱい。メリーク リスマスっていうわけね。

# 遊フェスティバル

今回はもちろん新ターボ円がメイン。 GTのすべてを会場で体験してほしい。 ゲームもいいけど、「MSXView」や RAMの活用法、MIDIを使ったコ ンピュータ・ミュージックのやり方な ど体得するのもわるくない。そのため に講義の時間が用意されている。いつ もとちょっと違った趣向だね。

また、東京(11月14日)と大阪(11月 23日)の1日目には、「MSXView」、 AIGT、MIDIのそれぞれについ て1時間ごとの講習会が用意されて いる。参加申しこみは当日会場にて受 けつけの予定。GTをより深く知りた い人にはうれしい企画だ。この際、疑 問けすべて解当しておっこ/



-	- 0.		はったをいってはる 同はすべて解消して	000/		
1	地	域	開催会場	開催日	開催時間	電話番号
2	札	幌	そうご電器YES SAPPORO(5Fイベントホール)	11月17日(日)	10:30~17:00	011-214-2850
日	仙	台	デンコードー Dac仙台東口店	12月8日(日)	10:00~17:00	022-291-4744
-日程表	東	京	東京パーン(イベントホール)	12月14-15日(土一日)	11:00~18:00	03-3374-4636*
	名さ	屋	栄電社 テクノ名古屋(大同生命ビル6F特設会場)	12月22日(日)	10:10~17:00	052-581-1241
	大	阪	上新電機 J&Pコスモランド	11月23-24日(土-日)	10:00~17:00	03-3374-4636*
	広	島	ダイイチ パソコンCiTY(4Fイベントホール)	12月1日(日)	))	082-246-4343
	福	岡	ベスト電器 福岡本店(5Fマルコポーロ)	12月26日(木)	))	092-781-7131

●開催時間はすべて予定のものです。なお、会場の場所は各会場へ直接、内容についてはイベントスタッフ事務局 (悉03-3374-4636)へ間い 合わせを。※印はイベントスタッフ事務局の電話番号です。また、東京と大阪の第 | 日目は講習会のみの内容となります。協賛/花王

# ELEPHONE ORDER SERVICE

新聞の広告や、雑誌の書評のコーナ 一などで見た本がほしくなって、家の 近くの本屋さんへ探しにでかけたこと は誰でも経験があるだろう。そして、 意外に本がなくってあきらめてしまっ たことのほうが多いのではないのだろ うか。もちろん、本屋さんで注文すれ ば取り寄せてもらえるのだけど時間が とてもかかる。まあ理由はいろいろあ るんだけど、1000円の本を注文したと して本屋さんのもうけは200円ぐらい。 そのために東京の出版社に電話をした りすると、あっという間にもうけ以上 の電話代がかかってしまう。そこで郵 送とかの方法をとるのだけど、それか らもいろいろあって、ようするに時間 がかかるものなのである。別にさぼっ ているわけじゃないんだけどね。そこ で、どうしても早くほしいし、大きな 本屋さんでしか売ってなさそうな専門 の本がほしいけど近くにそんな本屋さ んがない、という場合に便利な電話で の注文方法があるので紹介しよう。

このシステムは大手の本屋さんであ る三省堂書店が行っているもので、そ の豊富な在庫や地の利(三省堂のある 東京の神田は本屋街なのだ)などを活 用している。電話をかければ、わずか 〕週間前後で手元に送られてくる。ふ だん忙しい人や、病院にいて本屋に行 けない人なんか、ほんとうに便利だろ

う。手数料が500円(全国一律)かかるけ ど、それにしても電車代のことを考え れば、けっして高くないのだ。ただし、 このサービスは書籍のみ。雑誌やコミ ックは扱ってないそうなのでご注意を。

- ■申しこみ方法
- ★電話……右の表のどこでも可。
- ★八ガキ……八ガキに①本の名前、② 著者名、③出版社名、④本の定価、⑤ 冊数、⑥自分の名前、⑦住所(〒も)、 ◎電話番号を記入して投函
- ★FAX……右の表参照。ただし、八 ガキの申しこみと同内容の記入をお忘
- ★パソコン通信……ニフティサーブと ASAHIバソコンネット
- ■送料

本代が1万5000円未満は全国一律500 円、それ以上は無料(ただし離島の場合 の船便代は実費)。友だちや家族とまと めて頼んだほうが、安くすむわけね。

■支払い方法

本が届いたときに現金で払う。クレジ ットカードを利用したい場合は、申し こみのときにカード会社、会員番号 有効期限を提示すればOK。

- ■かかる日数
- 約1週間前後。品切れや、絶版などの ときは連絡してもらえる。
- ■電話での受けつけ時間 午前10時~午後6時(日曜定休)

## 全国15か所(+FAX)で受け 付けています!

札	幌	011-662-3625
旭	Ш	0166-26-2631
仙	台	022-287-3189
高	崎	0273-82-3339
東	京	03-3233-3347
名古	屋	052-563-3499
大	阪	06-341-3553
広	島	082-249-3410
鳥	取	0857-28-2352
高	松	0878-51-3041
松	山	0899-51-3091
徳	島	0886-32-3191
高	知	0888-83-3411
福		092-641-3161
鹿児	島	0995-67-3044
FA	X	03-3233-3340
- 11 + 1+		t1 = 2 t

■ハガキでの申しこみ先

〒101東京都千代田区神田神保町]~1 三省堂書店「BOOK急便MF係





# 、ロークスショ

幕張メッセで今年もエレクトロニク スショーが、10月1~5日まで開催さ れた。ショー自体は工場で使うものか ら、家庭用のものまで対象は広いのだ が、我々にとっていちばんの関心は新 しいメディアである。ここで発表され たものはいずれあたりまえのものにな り、そのうち安くなってMSXに関係 してくるからね。で、今回の目玉とい えばCD-1。いまのCDよりレベル の高いものを使ったパソコンぽいマシ ンのこと。こいつが身のまわりのAV 機器に侵略予定なのである。すると、 ゲームも映画も音楽もみんな1つです む。今後どうなるか注目したい。



時空の龍騎兵「」」







ゲームセンターやデパートの屋上や 遊園地などで活躍するアミューズメン トマシンの見本市が、今年も10月2 ~3日に開催された。毎年体感マシン が注目をあびている。そこで今年はと いうと、セガは風を受けて疾走する「フ オーミュラーS.S.」を発表。かっこい いし、緊張もする。いいなあ。それと





めずらしかったのはコナミの液晶 筐体(もちろんカラー)。小型でおとな っぽいノリなのでカフェバー向けかな。







約1年まえに発売になったMIDI 対応のシューティングゲーム『ファミ クルパロディック2」。今度のGTの発 売で、このゲームがほしい人も多いと 思う。そこで特別に通信販売のお知ら せをしよう。メモに住所・氏名・電話



番号とほしい本数を書いて、現金書留 か郵便小為替で7004円(税込)を、〒151 東京都渋谷区千駄ケ谷3-8-14東久 パレス神宮401㈱ビッツー「ファミパ ロ2がほしい係」まで送付すればOK。特 製テレカのおまけつき。



RPGぽい世界を舞台にしたコミッ

クが最近多いけど、そのなかで小学館

の『ポプコム』で連載していたものが単 行本になった。タイトルは『時空の龍騎

兵・リバーサー」。原案をやまぐちひろ し氏、画は環望氏が担当。ゲームが大

好きな女子高校生のもとへ、RPGで おなじみのキャラたちが登場。力を合 わせて魔導王と戦うというもの。

# あ応募しなさい

今月のプレゼントは以下のフ種類な のだ。ほしい人は右のかこみをよく読 んで応募してほしい。

①シャングリラの特製テレカ

……3名様(提供/エルフ)

MSXへの移植の話はまだだけど、 さすがエルフの女の子はかわいいね。

②魔界復活(ホラーAVG)

③ファンタジー(正統派RPG) ④魔宮殿(アクションパズル)

⑤カサブランカに愛を(ミステリーA VG)

⑥抜忍伝説(和風RPG)

······各5名様(提供/SOFBOX) このソフトは本屋さんに売っているも o. SOFBOX☎03-5397-8688

⑦時空の龍騎兵・リバーサー -----10名様(提供/小学館) ファンタジーコミック第1巻。





G









1000円した /フトケ約000~3000円という低価格で再販売されたSOF

### 募 応 方 法

官製八ガキに右下の応募券をはり、 ①ほしいプレゼント番号と名前、 ②住所(〒も)・氏名・年令・電話 番号、③今月号のFFBでおもし ろかったもの、④なにかおもしろ いこと、以上を明記のうえ、〒105 東京都港区新橋4-10-7TIM 「MSX・FANのFFBさあ応募 しなさい」係まで。しめ切りは11月 30日必着。発表は1月8日発売予 定の本誌で。

# プレゼント係より

11月情報号当選者発表ぶんまでの「さあ応 募しなさい」「アンケートプレゼント」のう ち「エアホッケー」「シューティングコレク ション』をのぞくプレゼントの発送を終了 しました。なお、一部の投稿者採用記念の テレカなどが遅れていることをおわびいた します。もう少々お待ちください。もしご 不明な点がありましたら、住所(〒も)・氏 名・電話番号を明記のうえ、何月号の何ペ ージ発表の何の件かを書きそえて、ハガキ でプレゼント係までご連絡ください。



●いまどきの若い者は/老人ボケに予防効果があるかと始めてみたら、小学生ほどの知識もないのに驚き、「いまどきの若い者は」という年寄り言葉の通 用せぬ世になったかと感慨しきりです。 (千葉/三屋信一)⇒先日、カツオも「ねえさん、ぼく海外留学しようかな」などといってました。世の中変わってい ます。ところで、70歳だそうですが、こんなページ読んでないでしょーね。字も小さいし、一生気づかれないかもしれません。(バボ)

ん。そして漢字ROMは漢字のデータがつまった福井県鯖江市の岸田健一くん・14歳のご相談です。 DOS2が登場 そして漢字ROMは漢字のデータがつまったもので した頃から、 第二水準の漢字も標準装備 ●MSX-DOS2には漢字ROMが内蔵されているのですか。 (ターボR以降)となったためではないでしょうか。 ROMとして機械本体のなかの基板に差さって いるというものです。 マニュアルをたまによく読んでみると、 ⇒MON-DOSNA によく読んでみると、知らなかったことを発見しておもしろいものです。ただそれだけでまったく別のものです。ただ、この2つをいっしょにど ソフトそのもので、 、別のものです。ただ、この2つをいっしょに考えてしまったのは、ので、漢字がプログラム上に入っているわけでもなんでもありませ



年末に向けて総集編ものが続々登場。今年のG M界をふりかえってみると、充実したよい年だ ったと思う。クォリティの高い作品が非常に多 かった。来年も期待しよう!。評:高田陽

# ファルコム・ボーカル・コレクション! ファルコム・ボーカル・コレクション! 10/21

ファルコム・レーベル設立以来、か なりの数のボーカル曲が作られてきた が、ここにきてその集大成ともいえる アルバムが発売になる。しかも、2枚 組アルバムが2タイトル同時発売とい う、予想だにしなかったスタイルとな った。曲数だけみても 1 枚のCDに10 曲ずつ、4枚でちょうど40曲というお びただしい数。収録された曲は、1989 年から今年までに作られたボーカル曲 のみで、歌手は全部で12人となってい る。注目すべき歌手といえば、なんと いっても森口博子さんだろう。彼女が ファルコム・レーベルで歌声を披露し たのは、記念すべきレーベルの第1回 作品「ファルコム・スペシャルBOX '89」でのことだった。このアルバムは 限定発売の6枚組。そのうちの1枚「V

OCAL で、彼 女は3曲すべて を英語で熱唱し たのだが、今回 はIのほうに3 曲とも収められ ている。限定発 売のアルバムだ

11/5





ったので、最近GMファンになった人 はきっと聴いていないと思う。ほかに も、声優の平野文さんや、GMの世界 では結構あちこちで見かける新居昭乃 さん、南翔子さんや杉本理恵さんなど の歌声を収録している。もちろん、 J. D. K. BANDの岸本友彦さんの、 あの伸びやかな声もIIのほうで5曲聴 くことができる。作詩では松井五郎氏、 アレンジャーでは難波弘之氏や奥慶一 氏などと、一流どころが参加している のも見逃せない。

×-	カー	キングレコード		
媒	体	CD		
品	番	KICA-1042~3 KICA-1044~5		
価	格	各3800円(税込)		
備	考	コレクション I	コレクション[]	
		(2枚組) (2枚組)		



## ファイヤープロレスリング・ 10/25

超人気プロレス・ゲーム『ファイヤープロレスリング2 nd BOUT (PCエンジン)のCD化。ゲームは、「ファ イヤープロレス」の2になるのだが、じつは1もアルバム化 されている。 ] をアルバム化したレコード会社は日本コロ ムビア。1のアルバムは原曲のハードロックをバージョ ン・アップさせた最高の仕上がりだったが、徳間ジャパン が手がけた今回の2では、アレンジがトーン・ダウンして フュージョンにしか聞こえない。このアレンジが悪いとは いわないが、もっとハードなサウンドがほしかった。

価	格	2300円(税込)
備	考	
	arri	Taxant T
	ar 1	-Jac asub And
		9

メーカー 徳間ジャパン

媒 体 C D 品 番 TKCA-30391

## カオスワールド 10/25

ナツメのファミコン版RPGのアルバム化。アレンジを 9曲収録し、オリジナルも完全収録。そのアレンジだが、 はっきりいってかなりイイ。別に同じ徳間だからではなく、 事実イイのだ。ウッドベースの低音響くフリージャズ曲が あったり、高中正義氏ばりの流れるようなギターソロ曲が あったりと、メロディも耳に残り飽きさせない。まさに、 バラエティに富んだアレンジと、小手先のお遊びに逃げな いしっかりした音の造りとなっている。私のようなゲーム のノン・プレイヤーでも十分楽しめる作品。

8	番	TKCA-30392
価	格	2000円(税込)



### ヨーロッパ戦線 10/25

光栄の新作パソコン・シミュレーション「ヨーロッパ戦 線」の音楽集。例によって、全曲アレンジでPC8801MC対 応となっている。作・編曲は『ルパン三世』の音楽で知られ る大野雄二氏が担当。今回のアルバムでは、トランペット、 サックスといった管楽器の使い方は絶品。だが、重たい曲 調のものに限っては、シンセの重厚さに物足りなさを感じ た。しかし、サウンドは多彩で、もっと統一された曲調を 予想していた私にはうれしい誤算となった。

×-	カー	光栄
媒	体	CD
品	番	KECH-1017
価	格	2900円(税込)
铺	考	
	1	



## デトネイター・オーガン2 10/25

『デトネイター・オーガン』は、爆発的な売れ行きを見せ る3話完結のオリジナル・ビデオ・アニメーション。今回 紹介するのは、パート2のオリジナル・サントラ盤だ(ビデ オのパート2発売は12月1日)。なぜ、アニメのサントラな んぞ紹介するのかというと、このアニメを原作としたメガ ドライブのメガ〇口版ゲームが発売されるという理由から。 曲としては、3曲目のテーマ曲「デトネイター・オーガン」 と10曲目の『ラング』が対照的でおもしろい。 迫力のあるサ ウンドが魅力だ。作詩・曲、編曲、演奏は平沢進氏

×-:	カー	ポリドール
媒	体	CD
品	番	POCH-2026
価	格	2800円(税込)
備	考	



# 11/21

超人気のアーケード・アクション「ストリートファイター IIIのイメージ・アルバム。メインキャラ8人のテーマと四 天王のメドレー曲などを、カプコン・サウンドチーム、ア ルフ・ライラによるフルアレンジで収録している。ゲーム 中の闘いには世界各地のファイターが参加するため、その テーマ曲も出身地ごとにエスニック風だったり日本風だっ たりと風味を変える。テーマが「闘い」なので、ロックの八 ード・ビートを定番としておさえ、流行のハウスもしっか りフィーチャー。ファンは必聴のアルバム/

メーカー	ポニーキャニオン
媒体	CD
品番	PCCB-00075
価 格	2500円(税込)
備考	予約特典・特製ブックケース&92年 特製カレンダー付







編。――リルガミンの王だった父と、その后だった母

を魔物に殺された姉弟、アラン(山口勝平)とマリア(玉 川紗己子)は、仇討ちのため伝説の剣を探して地下での戦い

を繰り返していた。ある日、仲間割れからパーティを解散

してしまった2人は、僧侶のアルハイム、ロードのユーテ

ィ、侍のウィード、盗賊のサムスとともに新たなパーティ

を組み、ウワサのハイマスターがひそむという地下10階に

向けて出発したのだが……。出来は最高で、損のない1枚/

/ケート ●いまどきの子供としては/付録ディスクはおトクですが、これからもずっと980円はちょっときついです。ちなみに僕はいまどきの子供 ハガキより にしては珍しく、親からこづかいをもらっていません。夏&冬休みのバイト料でほそぼそとやっています。だから、そーさりやーんください。といっても当たらないのはわかっているが、もしかしたら――と思いつづけて3年。(新潟 藤田康司)⇔まあえらい。(バボ)



NEO・GEOの最新2ゲームをカップリングでアルバ ム化。アクションRPGの『クロスソード』と、アクションの 「戦国伝承」だ。両者オリジナル完全収録で、クロスーのみ 作曲者自身の手によるアレンジ 1 曲を追加収録している。 クロス〜は全体的にマイナー・キーで、悪の心を増殖させ るような危険だがそそられるサウンドだった。なんか不思 議な魅力(魔力?)がある。対する戦国~のほうもGMとし ては異質で、仏教色も感じられる能楽風のサウンド。この アルバムはちょっとマニアック……。

_			
П	×-	カー	ポニーキャニオン
	媒	体	CD
	00	番	PCCB-00076
	価	格	1500円(税込)
	備	考	C D ケースサイズ のカラーステッカー 付
	THE RESERVE AND THE PERSON NAMED IN		



# 11/21

『ドラゴンクエスト』をはじめとする数々のGMを手がけ てきた、すぎやまこういち氏の作品をセレクトした2枚組 のアルバム。すぎやま氏みずからが自信曲を選び、そのす べてをシンセサイザによってアレンジした。収録ゲームは、 「ジーザスI&II」「アンジェラス」「ドラゴンクエストII& Ⅳ」「46億年物語」「幽霊列車」「テトリス2」「ウイングマン 2・スペシャル」「ガンダーラ」「スターコマンド」。それぞれ 2~5曲程度を収録。もはやGMの一大ブランドとなった 「すぎやまサウンド」を満喫できる1枚。

体 CD

番 APCG -9002 APTG -9002

# 10/21

# コナミ・エンティング・コレクション

突然のリリース決定でサポートが遅れたが、ファンが選 んだコナミ作品50タイトルのエンディングを一挙収録した アルバムが発売になる。てっとり早くベスト3を紹介して しまうと、第3位「ラグランジュ・ポイント」、第2位「グラ ディウスII〜ゴーファーの野望〜』。そして、栄光の第1位 は「グラディウスⅢ~神話から伝説へ~」。「やっぱり/」と いう人も「え~1?」という人もいるかと思うが、ベスト50な ので、きっとごひいきの作品もランクインしているはず。 ライブラリー色の強いアルバムだ。

メーカー	キングレコード
媒体	CD
品番	KICA-1046~7
価 格	3600円(税込)
備考	2 枚組



# 10/25

# ドラゴン・ナイト

待ちに待ったあげくに発売延期もあ って、やきもきした人もいるかもしれ ないが、ついに「ドラゴンナイト」のオ リジナル・ビデオ・アニメーションが リリースされた。ストーリーは、悪の 化身ドラゴンナイトに捕らえられた美 少女戦士の救出を命ぜられた予言の勇 者ヤマトタケルが、少女たちを助けな がらもあらわな姿をポラロイドにおさ めてしまうというスチャラカなもの。 タケルの声に松本保典さん、タケルを 補佐する神官の娘ルナの声に水谷優子

さんと、先のイメージ・アルバムと同 じ声優さんを起用している。収録時間 が30分ということでストーリーはマッ 八の速さで進む。まあ、エッチなシー ンが見られればイイヤと思っている人 もいるだろうが、ゲームよりエッチな 画面はおがめないからそのつもりで。 これ以上エッチになったら、レンタル ビデオ屋の「離れ」に置かれてしまうこ とになる……。アニメ・ビデオならでは の動きと声、ありすぎるテンポとコミ カルなストーリーを堪能あれ。









# 各社新譜帽

## ★ポニーキャニオン

<12月15日>……●メガセレクション II/セガ⇒I以降に発表した、S.S. T. のアレンジ曲のみを収録したベス ト盤。新録は『ボナンザ・ブラザース』 「ターボアウトラン・メドレー」「アース フレームG(R-360)』。全10曲。CD 2500円。●デスブレイド/データイー スト⇒人気アーケードをG, S, M. 1500化。CD1500円。

<12月21日>……●ストリート・ファ イターII〜場外乱闘編〜⇒ストリート ~の魅力にマニアックに迫ったビデオ。 カラーステレオ60分6800円。

## ★ポリスター

<12月21日>……●(仮)スーパーリア ル麻雀(LD)⇒発売中のビデオ、「麻雀 バトルスクランブル』と「はじめまして ♡』をカップリング収録したLD。価格 4800円。●美少女ソフト・オリジナル カタログVOL, 3(ビデオ&LD)⇒ パソコンの美少女ソフトをオムニバ スで収録したもの。価格3800円。

<1月25日>……●(仮)ミス・レモン チック・イメージアルバム⇒アリスソ フトの美少女キャラ、クミコ、シィル、 舞子の、歌ありドラマありのイメー ジ・アルバム。詳細未定。

<1月頃>……●マージャンクエスト (ビデオ&LD)⇒人気麻雀アーケー ドから収録。詳細未定。

<4月25日>……●(仮)スーパーリ アル麻雀PIV⇒ナナ、カオリ、ユウの イメージ・アルバム。CD2800円。

## ★ビクター音楽産業

<12月16日>……●(仮)女神転生⇒フ ルアレンジでリリース。詳細未定。

## ★アポロン

<12月16日>……●ファミコン・ジャ ンプ~最強のフ人~⇒全16曲すべてア レンジ。作曲者の門倉聡氏みずからの アレンジ。シンセがメインとなる予定。 CD2800円、テープ2400円。●SDガ ンダム外伝・ナイトガンダム物語⇒バ ンダイのファミコン版人気シリーズ・ ゲームをアルバム化。詳細未定。

\*NECアベニュー

<12月21日>……●アリス・ベストキ ャラクターズ(ビデオ)⇒アリスソフト の美少女キャラをセレクトしたビジュ アル・ソフト。収録ゲームは、「闘神都 市」「ランス2&3」「D. P. S. シリ ーズ」など。VHSとLD(CAV方式) 同時発売。両者ともカラーステレオ30 分3800円。

## ★ポリドール

<12月21日>……●バブルガム・クラ ッシュ(ビデオ)⇔ナグザットから発売 のPCエンジン版アドベンチャーの原 作OVA3作目。VHS、LD(CLV 方式)同時発売。ともに45分9400円。

## ★東芝EM I

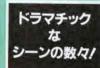
<12月28日>……●(仮)サイキック・ ディテクティブ・シリーズ・ベスト/ データウエスト⇒FM-TOWNSの 人気シリーズ5作品を一挙収録。オリ ジナル、アレンジ各5曲収録。CD2500 円。●BURAI~八玉の勇士伝説 ~⇒リバーヒルのPCエンジン・CD -ROM°版ゲームのアルバム化。同じ 曲をオリジナルとアレンジで並行収録。 CD2500円。

<1月?日>……●サンダースピリッ ツ⇒東芝EMI自身が制作するスーパ ーファミコン・ソフトをCD化。CD 2500円。

## ★キングレコード

<11月21日>……●パーフェクトコレ クション・ソーサリアンⅢ⇒フルアレ ンジ・アルバム第3弾。CD2枚組3800 円。●パーフェクト・セレクション・ グラディウス⇒人気のパーフェクト・ セレクションにグラディウスが登場。 CD3000円。

<12月5日>……●プロビンシャリズ ム・イース⇒『イース I RII」をハウス にアレンジ。CD3000円。●悪魔城ド ラキュラベスト2⇒人気のおとろえを 見せないドラキュラ・シリーズのイメ ージ・アルバム。CD2枚組3300円。 <12月21日>……●ファルコム・スペ シャルBOX'92⇒今年も登場、年末企 画モノCD。CD3枚組7000円。●こ なみ・すべしゃる・みゅ~じっく千両 箱・平成四年度版⇒同じく恒例の年末 企画モノCD。CD3枚組6300円。















ケート ●2000円になっても/付録ディスクは「付録」ということで出していると思うけど、あまりDSみたいにすると本のほうが付録になってしまいそうだし、 ディスクをつけると本が読まれなくなって最後にはディスクだけになってしまう。あくまでも本をメインにしてほいしが、僕は1000円になっても2000円に キより ディスクをついると本の歌まれない。 (A 本人 ない もったいない。 (バボ) なっても買い続ける。 (大阪・澤田晃伸) ⇒ そんな、もったいない。 (バボ)

方

12

はなし□□んにちわっ モリちん

●病院のベッドで寝ている僕にとって おもしろいことなどなにひとつない。 (香川/横井達)

かわいそうなので、テレカをさしあ げよう。ナースのおねえちゃんにいた ずら電話でもしなさい。

●夏休み、佐渡に行きました。お土産 屋に行くと、「君の名は」グッズでいっ ぱいでした。せんべいやもちなどは「真 知子」という文字が、たくさんついてい ました。(新潟/水野裕之)

「珈琲館」にある"ゆきこ"という名の コーヒーもこわい。みんな、なにごと もなかったように「ゆきこ、ください」 と注文しているぞ。

●エリツィンは淡谷のり子に似ている。 (千葉/伊藤佳宏)

大川降法はバカボンに似ている。

●サイン、コカイン、新太郎。(千葉/ 伊藤佳宏)

「雅美さん」の陰で、話題にとぼしい勝 新だな。それにしても伊藤、おもしろ いぞの

●僕の家はラブホテルの隣りにある。 そのためか、テレビの2チャンネルに おもしろいものが映る。お金がかから ないのでとてもラッキーだ。(東京/鎌

うちのテレビもいじくりまわしてい ると放送大学が映るぞ。「かきのたね」 にはならないと思うが。

●バボさんの新ネームはどうなったの ですか? それから誌上お見合いにつ いても教えてください。(兵庫/高田和

新ネームはあまりにも計算しつくさ れたバカさかげんが鼻につく、おもし ろくないものが1万通ほど届いたので なにもなかったことにしました。みん な、もっとバカにならなくてはいけな い。おっ、そんなことをいっているう ちに誌上お見合いの野辺からハガキが 来てしまったぞ。

●な、なんとバツとして潤んだ目で半 開きの唇に人さし指をくわえた写真を 送れだなんてぇー/ 私にはできまて うるうる。(埼玉/野辺友子)

準備、液状のり、硬貨(10円でど) 水性の色ペン ※きんだんでく。 《方》生》 1、お金にパンで はじくかくとして 色をぬる ※ あわが入りる 2、その上に いようにすること のりをナスカック おいのれずしい かける 3. /日~2日かけて必かわいてないの にもおるてダメ かちかす 4. サムれないトナルメックのことな はかいす らかられない 5、完成 タパナンコンは サンプル 5 A IDA 50 M 100.A

まさしく野辺のハガキ。きめごとの ような「/」づかいと謎の語尾。そして おたく特有の「うるうる」。このニセロ しめが。思うにメガネでデブで汗っか きでリュックをしょっている「代々木 アニメーション学院」とかに85人はい るヤツにちがいない。

●三重・若林くんがいうとおり、しま づさんの横には変な顔が映っていまし た。(青森/後村寿明、ほかたくさん)。

私にはそれとはまた別の顔が見える のだが。その人のいちばん好きだった ものと水を毎日あげなさい、しまづ☆ どんき。宜保愛子は、いつもさいごは このセリフだ。



この年間八十十二次

Py 184- KOUK!

来年は大学に受かれば一人 ぐらし。でも東京は家賃が 高い。どうすれば土地は安くなるのだ。 (秋田/ヤン・スギョン)

皇居を88階建てくらいのビ ルにするのがいちばんよい といえよう。「43階・皇居警察」とかいっ そうすれば敷地の広さもせいぜい椿 山荘くらいでたりることと思われる。

しかし、そうは問屋がおろさないので 東京都民がしめしあわせ、毎日ちょっと

ずつ皇居のまわりの木を抜いてゆくとい

「今夜は大田区のみなさん」とかいって。 担当区で毎夜抜いてゆき、ドリフの「観客 の絵」のように、抜いたところは木の絵を かいておけばだれも気づくまい。1年く らいで、皇居もまめのようなものになっ ているだろう

そんなわけはないぞ。東京は悪い人の いる危険なところだから来るんじゃない。 「ドキュメント警察24時間」などを見て考 えなおせ。

●奴/ぱおぱおが嫌いだ。いってることの是非は別として、奴は人に説教たれるような立場の人間ではない。バボさんも攻撃してくれ。どうせ逆にくらう のはオレだけど。(神奈川・加藤浩二)⇔あつかましいキミにお歌のプレゼント(牧伸二のつもりで)。ほおぼおーは33、おはこんデスクは36、引田〈一んは 30まえで、ヘレンケラーは三重苦。(バボ)

# プログラムファンの

# E E

PWHERE'SO	35 / 50
Pせっけんつるんっ● ····································	36/51
<b>P</b> WALL2 <b>6</b>	36/52
<b>P</b> ナイトレース <b>①</b> ····································	
PDunking Warrior •	37/54
Pキック・バトル <b>4</b>	
PGUN <sup>2</sup> 0	
<b>P</b> 熊王⑪·····	
PMOLEO	39/59

<b>P</b> どうくつたんけん
▶温泉紀行⑨41/61
▶タコ&イカ~出現/ イカゴースト篇~ 3・・・・・・・・42/64
●ファンダムスクラム=あしたは晴れだ/+選考会
レポート44
●マシン語の気持ち46
●アルゴリズム甲子園47
●スーパービギナーズ講座48
※Pはプログラム、 <b>0</b> ~®は画面数です。

趙の法定

紹介する人だっています。それがわたしたちです。を作った人がいること。あ、もう1つありました。つは、それで遊ぶ人がいること。もう1つは、それあるプログラム作品には2つの側面があります。1



# 顔マネしながら探すともっと楽しい WHERF'S ウェアス



M5X 2/2+ VRAM64K

※ターボ円は標準モードで

by ARIAKIRA SOFT ▶解説は50ページ

16×16にならんだ日×日ドットの顔のなかから、たった1つの顔を1分以内に見つけだすゲ

ーム。顔は、右の写真のように まぎらわしいのが8種類あって、 問題に使われる顔だけはそのな



SPACE ※マウスごも遊べます

マウスの場合は左右同時にクリル

カーソルの移動ででするの場合は

右ボタンを押しなか

正解するたびに顔が縦2列ずつ増えていき、32列になったらまたもとの16列にもどって制限時間が10秒減る。ただし、制限時間を超えてもゲームオーバーになるわけではなく時間がもどって顔が入れかわるだけ。



○ エニた/ ……ちかった まちかえると 正軒の中か白、なって位置を教えてくれる

# 8×8ドット、8つの顔



名前を付けて遊ぶと楽しいらしい



●かんかん正明していくと、とんどんワイドになってくる(横32列まで)

に切り換わります。とくに注記のないゲームは高速モードでも遊べます。の→フォーマットのディスクを入れるか、数字キーの「~」(テンキーは不可)を押しながら起動すると、標準モードのJと書いてあるゲームは標準モードで遊んでください。□□

画 ] 面

各プログラムの左上についているテレビフレームのなかの数字は、そのプログラムの長さを表しています。ただし、1 画面=40字×24行として計算し、端数は切り上げています。打ちこむプログラムを決めるときの参考にしてください。

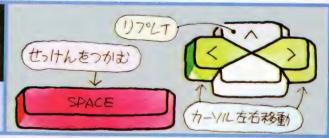
# お風呂場シミュレーションでのぼせるな せっけんつるんっ



MSX 2/2+RAM8K \*ターボ日は標準モードで

by TM SOFT

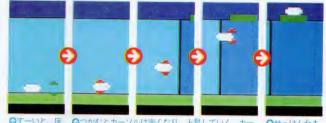
▶解説は51ページ



風呂場の風景 向こう側の壁 排水口 せっけん せっけんタイマー

RUNすると、風呂場の床を せっけんがすべりだす。このせ っけんをカーソルキーの操作で つかみ、せっけん台のところま で持っていくのがゲームの目的。 しかし、なにしろつかんでい るのはせっけんだからつるつる すべる。これがまた、うまく表

現してあるぞ。そこで、カーソ ルをうまく操作してせっけん台 のところまで持っていけばステ ージクリアだ。クリアするたび に、せっけんはせっけんらしく、 つるつるすべるようになるぞ。 せっけんタイマーが赤のときに 左端に着くとゲームオーバーだ。



ーいと、床 ○つかむとカーソルは赤くなり、上昇していく をすべってきた ソルを左右にずらし、せっけんをコントールするぞ

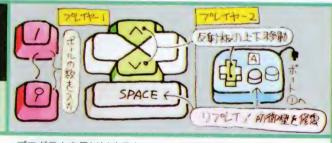
# 反射板突破、防御壁破損、修復機能停止!



MSX 2/2+RAM32K\*ターボ Rは標準モードで

bv 長尾降司

▶解説は52ページ



HON MANY BALLS ? (1-9

○ここでボールの使用数(最高9個)を決め る。4、5個ぐらいがいいかもしれない

ブロックくずしとテニスゲー ムが合体して、対戦で遊べるよ うになったのがこのゲームとい う感じ。

プレイヤー〕は画面の左端、



●わたし(ちえ熱)は近くにいた、にゃん を相手に勝負してみた

プレイヤー2は画面の右端が陣 地となっている。プレイヤー1 は白、プレイヤー2は赤い反射 板を操作して、自分の防御壁が ボールに当たって消されるのを 防ぐ。もしボールを防ぎきれず、 防御壁に穴があき、ボールが防 御壁の向こうに行ってしまうと そのプレイヤーの負けになる。



○ボールの使用数は5個。プレイヤー1の わたしの防御壁に穴があいてしまった

プログラムをRUNすると、 THOW MANY BALL S?」と聞いてくる。このゲーム では、最高日個のボールを同時 に使ってプレイすることが可能 なのだ。そこがおもしろいとこ ろ。ボールの使用数を多くした 戦いでは、反射板の働きもむな しく、どんどん自分の防御壁は



**○**わたしは防御型を密復 にゃん。は防御 壁がボロボロなのに、修復しようとしない

虫歯だらけになっていく。しか し、プレイヤーは虫歯だらけに なった防御壁を2回修復するこ とができるのだ。残りの修復回 数は画面に表示されている。

また、ボールの使用数を多く するとスプライト表示の関係上、 ボールが見えなくなってしまい パニックになるぞ。



●結局、にする。の面は ボールを巻きこ んだまま、防御学を修復したのか物画だ



# 月あかりをたよりに、夜の道をひた走る



MSX 2/2+RAM32K\*ターボ日は標準モードで

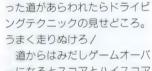
by MSKSBT SOFT

▶解説は53ページ

レースといっても、1人しか いないので、ドライブみたいな ものだ。ちょっと変わった、赤 い5角形をしたのが車だ。どこ がちょっと変わっているかとい うと、車がカクカク動く。ただ それだけ。とはいえ、それがお もしろい。その車を操作して、 道の上から外にはみださないよ

○まっすぐな道の上からスタート。目をつ

ぶったって、だいじょうぶ



うに運転していく。急激にまが

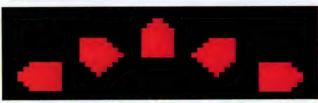
ーになるとスコアとハイスコア を表示してくれて、自動的にリ プレイ。編集部の最高記録はち え熱のだした658点だ。



○しばらく走っていくと、クネクネ曲がり くねった道があらわれる



### カク、カク、動く車



○車の動きは全部で 5 パターンある。道のまがり具合に応じてパターンをあわせるのがコツ



ラテクの見せどころだ



●ドライビングをミスってあえなくゲーム ムオーバー。こんなスコアじゃはずかしい

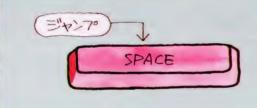
# -と叫んでダンクシュート



MSX 2/2+RAM8K \*ターボロは標準モードで

by YaM-SOFT

▶解説は54ページ







○ボールが右から左に移動中。ここで、ジ ヤンプだ!



○これは、ちょっと高く飛びすぎて、ゴー ルの上にボールがあたってしまったケース

某マンガの主人公と同じ名前 の花道が、このゲームの主人公 でありバスケットの選手。その 花道が20回飛んで何本ダンクシ ュート(ボールをゴールの真上 から強くたたきこむシュート) を決められるかというゲームだ。

画面の下の部分をボールが右 から左に何度も水平移動する。 「ここだ/」と思うところでジャ ンプ。放物線を描いてボールを 手にした花道が飛んでいく。う まくボールがゴールに入れば、 「SCORING」に加算される。 20回飛び終わると画面中央にス コアが表示され、自動的にリプ レイされる。

# 踏んづけ蹴とばし、勝利の道を突き進む

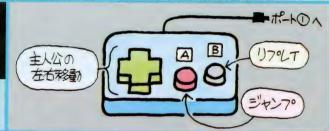


MSX 2+以降

by ひろ

※ターボ日は標準モードで

▶解説は55ページ















●猛烈なスピートで往復連動する

敵キャラを足でばんばん踏み つけて倒していく、スタンダー ドなアクションゲーム。

敵は6種類のザコキャラと、 ボスの「まおー」。〕対〕で戦い、 敵の上から踏みつけて攻撃する。 敵は一定のダメージを与えると 消滅する。反対に敵に上から触 られるといっぺんにゲームオー

ボスとの対決に勝つと次のラ ウンドに進み、敵が速くなる。 MSX2やキーボードでも、 右で説明しているように改造す れば、遊べるぞ。



○ずっと追いかけてくるので気が抜けない

- ●MSX2で遊ぶ=プログラム行210 にあるSETSCROLLを含むFO R~NEXTを削除
- ●カーソルキー、スペースキー(Aボタ ン)、GRAPHキー(Bボタン)で遊 ぶ=①行40:STICK(1)⇒STI CK(Ø)@行50:STRIG(1)⇒S TRIG(Ø)@行230:STRIG (3) ⇒ (PEEK(&HFBEB)AN





○りざーどおとこに似た動きで迫ってくる

# 銃弾飛びかう、夢の銃撃戦を友と2人で



MSX 2/2+RAMBK \*ターボ Rは 標準モードで

by 鹿島信二

▶解説は56ページ

映画やテレビでよく見てはい るが、おそらく一生そういうこ とを経験することはないだろう

と思われることが2つある。 1つは、あれ、もう1つは、 これだ。なんのこっちゃ。

> これとは、銃弾がほお をかすめ、耳をはじくほ

フペレナヤー① となったいして SPACE 9 1)7ºLT

ど大量に、かつデインジャラス に飛びかう銃撃戦だ。

銃撃戦をコンパクトにシミュ レートした、このゲームは、要 2P。なるべく頭に血が昇りや

すいタイプのやつとガンガン撃 ちあうといい。勝ったほうが負 けたほうにやさしくキスをする、 というような気持ち悪いルール もつけておくとなおよい。



○プレイヤートかますいつはなした

estables.

○プレイヤー2の反撃



**○**さらに、ガンガンガンガガンガッガンガ



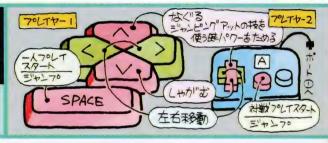
○うっ、ゲボゲボ(血を吐く音)



# lama KING OF BEARS. ティィテムテティҳテーҳ



MSX 2/2+RAM32K\*ターボPは標準モードでby SILVER SNAIL ▶解説は57ページ





○勝ち抜き戦、 (回戦の相手はムーンだ 全力でぶつかっていこう

「うおー、オレははぐれ1匹熊の リョウ。このゲームの主人公だ。 これからオレは熊の世界でいち ばん強い、熊王と呼ばれるため に、5匹の熊(ムーン、クラウ ド、ホワイト、フレイム、デビ ル)と勝ち抜き戦をする。まかし てくれよ/」

このゲームは熊と熊とで戦う アクションゲームだ。 1 人プレイと対戦プレイができ、 1 人プレイと対戦プレイができ、 1 人プレイは先にリョウがいったとおり勝ち抜き戦をおこなう。

どのプレイモードでも戦いが



●対戦プレイもできるのがうれしい。赤い 熊がプレイヤー I、青い熊がプレイヤー 2

はじまると、画面の上には両者のライフが表示される。熊は、なぐる、投げる、ジャンピングアット、頭つきの4つの技をもりがメージをくらい、ライフがなくなった熊の負けだ。両引き分けだが、勝ち抜き戦だと負けだが、勝ち抜き戦で勝ち抜りとおなじ。厳の攻撃力が上ちらのダメージが大きくなるぞ。最後の敵、デビルをたおせば熊王だ/

### 決めろ/ この技で//

### ジャンピングアット

ジャンプして上のカーソルキーを押すとこの技。 パワーをため、うまく決めると、いちばんダメージを与えることができる。

### 頭つき

しゃがみながらジャンプ すると頭つきをする。投 げよりも優先され、画面 の端に追いこんで、この 技を決めると効果大

### なぐる

カーソルキーの上を押して、はなすとなぐる。弱い攻撃だと相手はのけぞるだけだが、パワーをためて攻撃するとふっとぶ

### 投げる

相手の下、または近くで しゃがむと相手を投げる。 なぐるやジャンピングア ットより、この技が優先 される。









# 



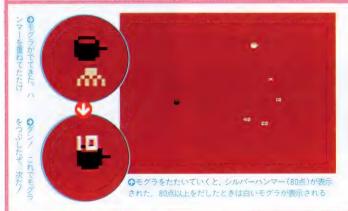
MSX2/2+VRAM64K

※ターボPは標準モードで

by SILVER SNAIL

▶解説は59ページ





マウス専用ゲームというのはいままでファンダムにいくつも投稿があったが、「べつにマウスで操作しなくても」というような作品ばかり。しかし、このゲームはマウスで操作して遊ぶのがいちばん楽しいし、似合うだろうと思った。

遊び方はかんたん。地面からひょっこりでてきたモグラにハンマーを重ねてたたく。たたきつぶされたモグラは得点を表示

して消える。表示された得点は一定時間たつと消えてしまうが 〇、1、2、3、……個と表示が残ってるときにモグラをたたくと10、20、40、80、……と得点が倍々になる。モグラを3匹逃がすとゲームオーバー。しかし、ゲームプレイ中、スコアは表示されていないが、スコアが250点の倍数ちょうどになると「1 UP」となり、逃がしてよいモグラの数が1 匹増える。

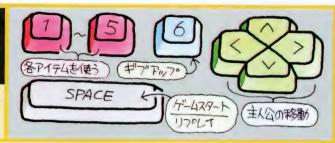
### デストラップだらけのカラフルどうくつ つたんけん

画】面面

MSX 2/2+ RAM32 K\*ターボ Rは標準モードで

by J

▶解説は60ページ



### ほんの人口





● のすんずんと下



0



○タイミングよくさっと降りる

ぼ、ぼ、ぼくらはどうくつた んけんだん。このゲームには作 者の設定したストーリーがある。 その全文を紹介しよう。

### ·STORY

ある所に人がいました。その 人はどうくつたんけんに行きま した。

以上。作者のJクン、キミは ことし、いくちゅになった? まあ、それはともかく、この ゲームは、わくわくする。

左(どうくつの入口)から右の ほう(奥)へ、つたや動く台、ワ ープポイント、アイテムを使っ て、数々の難関を越え、謎を解 いて進んでいく。

天井や床には猛毒のとげがは えていて、それに触れると「ぱわ あ」が減り、それが原因でどうく つのとちゅうで死んでしまうこ とが多い。そうでなくても、ど うやってもそれ以上先に進めな くなってしまうことだってある。 こういうときは数字の日キーを 押してみずから命を絶ち、生ま れ変わってやりなおすしかない。

とちゅう、宝箱をあけて手に 入れた3つの紋章をどうくつの 奥にある台に正しくはめるとエ

### またまた先は長い

●ほんの少し奥に進んだところで最初の難 関を越えるところ。ここからか不番





盛はりの違かあるようだ

ンディングなんだそうだが……。 まだそこまで行っていない。 勇気りんりん、ルリの色。

主人公はジャンプがで

きないので、このつた

を使って昇り降りする



ドリルで使用 ひび入れレンガやパイプに 穴をあける(何度も使用可)



ブーツ 上向きのとげにのっても3 回までは平気でいられる



ヘルメット 下向きのとげにあたっても



3回までは平気でいられる



太陽をかたどった紋章。な んに使うかは不明



星をかたどった紋章。なん



星の紋章で使用

に使うかは不明

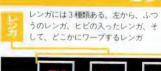
なんに使うかは不明

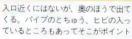
月の紋章 5 キー

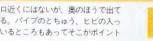


三日月をかたどった紋章。













天井にある。それぞれ無防備に触れる

とばわあが1つずつ減っていく







この上にのると台が1つ右に動 くので人は下に落ちてしまう。 その一方、台は緑の台に変わる



# 土を掘り、岩を掘り、温泉を掘りあてろ



MSX 2/2+RAM32K\*ターボ日は標準モードで

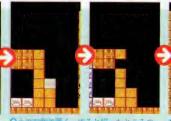
hy MIYA

▶解説は61ページ

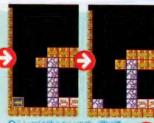




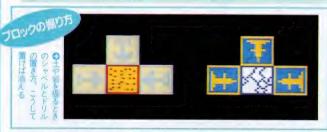












ある時期、あんなにたくさん あったテトリスタイプのゲーム も今ではめっきり減った。しか し、今回久々に登場してきたの がこの、上から落ちてくるドリ ルやシャベルを使って温泉を掘 りあてるゲームだ。

ステージは白くてヒビ割れた 岩ブロックと、茶色の点々の入 った黄色の土ブロック、中華風 模様の壁ブロック、温泉マーク の温泉ブロックで構成されてい る。そこに、シャベルやドリル の絵がかいてある道具のブロッ

クが落ちてくるので、それを利 用して岩や土のブロックを消し、 温泉をほりあてるわけだ。ただ し、壁のブロックは消すことが

道具のブロックにはそれぞれ、 右、下、左の方向を向いた3パ ターンがあり、シャベルならそ の向きにある土を消し、ドリル ならその向きにある岩のブロッ クを消して、同時に自分も消え てしまう。

しかし、消すブロックのない シャベルをそのまま置くと土に、



置く。これでステージェをクリアだ

ドリルを置くと岩になり、「LI FE」が 1 減ってしまう。

「LIFE」がなくなるか、ブロ ックが上まで積まれてしまうか すると「CHANCE」が 1 減り、 そのステージをやりなおす。「〇 HANCE」がなくなるとゲー ムオーバーだ。

じゃまなブロックを消してい き、シャベルやドリルの向いて いる方向で温泉ブロックと接す るように道具ブロックを置けば、 温泉を掘りあてたことになり、 ステージクリアだ。



○とうにか、こうにかして、温泉ブロッ の左横の岩を消して、

道具を使って積み上げたブロ ックに空きができたとき、岩と 土では性質がちがう。岩は動か ないが、土はその下にブロック がなければ下に落ちていく。あ るステージに、この性質を利用 したトラップがしかけてあるぞ。 また、横から土などを消すと きに、ブロックを積んで土台を 作る技が必要になるステージも ある。全部で15ステージ。また、 ステージエディットもできるの で、自分でステージを作ってみ

### エディットも できる#

タイトル画面でリターンキーを押 しながらスペースキーを押すと、写 真1が画面に表示される。 カーソルを操作して、以下のキー

を押して各ブロックを配置する。

[1] +-=± [2] キー=岩 [3] キー=温泉 「A] キー=壁 まちがって配置したブロックを消 すには [0] キー。全画面消したい ときは [C] キー。タイトル画面に

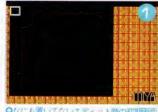


○ D キーを押すと、アータを出力する

もどるには、[E] キーを押す。 写真2のようにステージができあ がったら、[D]キーを押すと、ステ ージ数と行番号付きのステージデー 夕が表示される(写真3)。自動的に プログラムは中断しているので、カ ーソルを行番号のところにもってい きリターンキーを押せば、そのステ ージが『温泉紀行』のプログラムの一 部になる仕組みだ。ただし、セーブ するときは、付録ディスク以外のデ ィスクにすること。

るのもいいかもね。

※操作説明は、修正バージョン(ディ スク収録版)に基づいています。



○なにも置いてないエティット時の初期画面

○いろいろプロックを配置してできあがり

### イカゴースト退治に、タコが出撃! 一十~出現/ イカゴースト篇~

画33面

M5X 2/2+ VRAM128K

※ターボ日は標準モードで

by OFUKO

▶解説は64ページ



のおお、これがTAKO&IKA座か? 色い数字のラウンドが選べるラウンドだ

### イカすかないやつら



O特手に由き回 るタイプ 1 単 て通うタイプ 勝手に割ね 0169173 趾ね厄 て追う

化け。宙を飛び、 ときどき向かっ てくる。タイプ Ⅰ~5のイカは 壁、ブロックを 通過できない





称コンペイトウ どこでも動き回 り画面の端では ね返る。タコの 持つブロックだ 17は通過不可能

1991年4月号に掲載された名 作『タコ&イカ』が、タコがジャ ンプできるようになるなどアク ション性をパワーアップして帰 ってきたぞ/

タコを操作し、カギを取って ドアにたどりつけばラウンドク リアだ。全32ラウンドのオモテ 面+オモテ面がむずかしくなっ たウラ面が用意されている。

敵のイカは、これがまた手の こんだ作りをしてあって、詳し くは左の「イカすかないやつら」

を読んでくれ。そんなイカを相 コのその武器となるのが青いブ ロックだ/ タコはブロックを 頭の上にもちあげたり(ブロッ クの上に乗りカーソルキーの下 を押す)、降ろしたりする(もう 1度カーソルキーの下を押す) ことができ、ブロックを移動さ せたり、積んだり、イカをつぶ したり、縦横無尽の働きを見せ る。ただ、ブロックを降ろす場

中にいたりするときはブロック を降ろすことはできない。また、 イカはつぶしたり一定時間たつ と、決まった場所から出現して くるので、その出現場所にブロ ックを置けば出現できなくなる。 ついにイカゴーストを倒した。 と、思いきやウラ面が登場。ウ ラ面ではラウンドクリアしたと きに表示されるパスワードを使 えば、そのラウンドから始めら

SECECT

手にタコは戦う(逃げる?)。タ 所にドアやカギがあったり、空





◎コンベイトウとイカが向かってきたので、持ってるブロークを使って動を ◎間以外に横上のがコノーあと カギを取るためブロックを積むがかわす。反射神経と沈着冷静な判断が必要なラウントなのです。としろい



れる。ウラ面をクリアしないと

真のエンディングは見られない。

2個種がはトアまで行けるそ

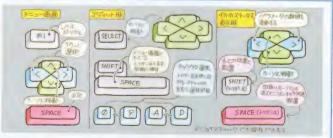




### オリジナルステージ&オリジナルイカを作る

タイトル画面で「EDIT」を選 択するとメニュー画面が表示され る(左側の写真)。①は33~208まで のラウンドを設定し決定すると作 成画面に入る。画面の作成は、下 に表示してあるキャラクタを選択

し、カーソルを操作して配置して いくやり方だ。②は①で設定した ラウンドをプレイするこができる。 ③、④は作成したラウンドをセー ブ、ロードする。5でタイトル画 面にもどる。⑥はLEVEL1で



オモテ面、2でウラ面のエディッ トとなる。

イカを配置するとき(右側の写 真)にイカの性格まで設定できてお もしろい。Aは上の「イカすかない やつら」で説明しているタイプを決 める。Bは数値が大きいほど、タ イプ1、2の場合は空中をゆっく り落ち、タイプ3、4の場合はジ

ャンプ力が高くなり、タイプ5の 場合はタコを追ってこなくなる(最 高16)。 ©はイカのスピード。 1 が 遅く、2が速い。Dはイカが出現 して消えるまでの時間。Eはイカ をつぶしたときに、ふたたび復活 してくるまでにかかる時間。D、 E、どちらも数値が大きいほど長 い(最高16)。













### 短期間で、ベーシックが身につく/ 上達が倍速するパソコン講座だ。

ゲームの感覚で、コンピュータのすべてが「あれよあれよ」というまに身につくパソコン講座。 300種類のレッスンをひとつひとつこなしていくうちに、いつのまにかヒットポイントが上がっていくようなもの。ベーシックはもちろん、プログラムの設計やグラフィックもクリアーできるんだ。

MSX対応のパソコン講座でコンピュータ自由自在だ。今すぐチャレンジしてみよう。



# すぐ書け、パーハガキ出せ/

びっくりするほど役立つ案内資料をもらっちゃおう。すぐに送るよ。

無料送星

査のハガキを今すぐポストへ/

### 目 次

レボート	ちえ熱の選考会レポート	441
フォーラム	あしたは暗れだ!	452
見み物	マシン語の気持ち	463
語み物	アルゴリズム甲子園・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	474
原み物	スーパービギナース講座・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	485
解誤	WHERE'S	506
76 IU	せっけんつるんっ	517
M IX	WALL2	528
N LE	ナイトレース・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	53.91
解原	Dunking Warrior	5410
解語	キック・バトル・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	5501
解 胆	GUN <sup>2</sup>	5612
解 独	熊王	5713
AN ELL	MOLE	5914
AN ER	とうくつたんけん	6015
解糕	温泉紀行	
解 説	タコ&イカ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	6417:
他1~17はア	ンケート番号です。	

# TERUN SCRUN

季節はずれの台風が接近。連日の雨でと うとう地下倉庫が浸水。なぜか「あしたは 晴れだ/」のタイトルが目につくよ。

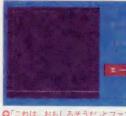
1画面タイプー

### ちえ熱の選考会レポート

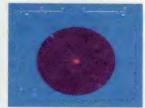
祭りのあとの寂しさというものなのか、第5回プログラムコンテストが終わったあとの今月の選考会はそれだった。それでも、今月の選考会は先月のおしかった作品をまじえて行われた。

MSKSBT SOFTの「PUSH&PUSH」は矢印の書いてあるパネル(使用制限あ

り)を使ってボールをゴールに 運ぶパズルゲームだ。選考会で この作品を審査してるときに、 ゴールのない面が登場。「これは 見えないゴールを推測して運ぶ のだ」ということになり、全員で ああでもない、こうでもないと 解いてみたが、結局バグのよう だった。



 □「これは、おもしろそうだ」とファンダムにきるが思った「TOWER」トランで、 塔を作るゲームだ。対戦モードのほうに バグ発見。再投稿してほしい



◆電子の世界をアクションゲームにした 「ELECTRON」。操作がいまひとつ。ファ ジー伸一が「よいこのゼミナール」を書 きたかったようだ

### 今月の選考会に出品された作品

3 ハトル GUN <sup>2</sup> だるまさん転倒 重力 せっけんつるんっ うおおおおが ナイトレース 退払回転男X DANGEON HAWK	鹿島信二 鹿島信二 長尾泰秀 (平平凡凡) 長尾泰秀 (平平凡凡) 益山知也 (TM SOFT) 大西良一 (三毛私ジェロ) 芝田雅樹 (MSKSBT SOFT) 兼田和男 伊藤章太郎 (さつまいも)
WALL2 キック・バトル TOWER あるいていこう PUSH&PUSH MIRROR ILLUSION ELECTRON CHARACTER BATTLE FRONT OF THE PILLARS 10画面タイプ	長尾隆司 佐藤宏行(ひろ) 岸間航(MIJINKO-SOFT) 鈴木幹也(きみきれいや) 芝田雅樹(MSKSBT SOFT) 福田陽介(FYM) 横山勇太 新井教仁(NEW WELL) 井口輝彦(おもちベタベタ) 宮本正太郎(ふこ)
できくつたんけん 温泉紀行 F P部門 GOLF13	北川純次(J) 宮原慎事(M I Y A) 長尾泰秀(平平凡凡)
先月の保留作品 WHERE'S Dunking Warrior MOLE KAMIFUBUK!	川崎有売(ARIAKIRA SOFT) 米田伸吾(Y2 M — S OF T) 将機健士(S I L V E R S N A I L) 料上福之

### ファンダムアンケート大募集

今月からファンダムアンケートを大募集するぞ。このページの左下についている応募券をハガキに貼って、今月のファンダムのなかから、わかりやすかった記事のベスト3を書いて送ってきてほしい。下のハガキの書き方をよく見て書

いてね。また、ハガキに「あしたは晴れだ!」のテーマに対する意見も書いてくれるとうれしい。しめ切りは11月末日。なお、アンケートを送ってきてくれた読者のなかから、抽選で10名にMファンオリジナルグッズをプレゼントするよ。

■ハガキの書きかた



### スクラムへの投稿募集

当スクラムでは、以下の各コーナーでハガキなどによる投稿を募集している。

- ●質問箱=読者から寄せられた 質問にお答えしている。プログラムがうまく動かないときや、知り たいテクニックがあるときなど、広く質問を受け付けている。質問 にはファンダム班でお答えする。
- ●情報箱=掲載プログラムの改造法やウラ技、バグ情報、読者へのメッセージなどを募集。掲載者にはMファン特製テレカを贈呈。
- ●1行プログラム=そのものずばり、たった1行のリストでできたプログラム。ゲーム、ツール、CGなんでもOK。こちらも掲載者にはMファン特製テレカを贈呈。

●あしたは晴れだ! = 2月情報号のテーマ「付録ディスクでやりたいほーだい」について、意見を募集している(しめ切りは11月20日必着)。また、「あしたは晴れだ!」のテーマも同時に募集。疑問に思っていることや、いろんな人の意見を聞いてみたいことなどを、バガキに書いてきてほしい。意見とテーマの採用者には記念品を贈与する。

あて先は、Mファン編集部「ファンダムスクラム・〇〇〇」係まで (〇〇〇に各コーナー名を入れる)。 住所・氏名・年齢・電話番号も忘れずに。アンケートハガキのメッセージ欄でもOK。ただし、コーナー名を明記すること!



# あしたは晴れだ!

今月のテーマは「付録ティスクにいーたいほーだい」

「テープユーザーのことも考えろ/」、「値段が高い/」、「操作性が悪い、スピードが遅い/」、「必要のないものはメニューに入れるな/」……それでも「付録ディスク万歳//」か?

今、ボクはMSX1・32K・テー プユーザーなので、ここではっき りいわさせてもらいます。「はっき りいって、こんな値段だけを高く するような使いものにならないデ ィスクなんか、必要性はまったく ない」。これは、テープユーザーす べてにいえる文句だと思います。 特にファンダム班にいいたい。M ファン本誌1989年11月号56ペー ジの欄外を見てもらいたい。その あとに本誌1991年10月情報号「あ したは晴れだ!」を見てもらいた い。なんなんだ、この違いは。先 には「ファンダムのプログラムを セーブするサービスはいっさいし ていません」といっておいて、あと には「ディスクにはもちろんファ ンダムのプログラムを入れよう」 だと? いったい、これはどうい うことなのか。それからもうひと つ、同じ号(1989年11月号)の同じ ページにこんなことが書かれてい た。「長いプログラムを打ちこむの は大変ですが、それだから打ち終 わってゲームが動いたときのうれ しさがあるのです。ファンダムは そのうれしさを大切にしたいと思 っています」。これに対して、1991 年10月情報号には「打ちこむ楽し さというのがあるのはたしかだが、 それは選択できるものなのだ」。2 年前とは全然違うではないか。そ の上、ボクはテープユーザーだか ら最初にいったようにディスクは ただのムダで、プログラムはやは り打ちこまなければゲームはでき ない。いくらディスクユーザーが 多いからって、すべてがディスク ユーザーとは限らない。そこで、 この付録ディスクは今回限りで、 次回からは元のMファンにもどろ う。付録ディスクはディスクユー ザーだけ楽しめるものであって、 テープユーザーにとってはホコリ にすぎない。=愛知県・波路出右 酢之介(?歳)

「付録をディスクをやめろ」という 意見は、今月のテーマ「付録ディス クいーたいほーだい」の多数の投 書のなかでいくつかあった。その 代表的なものかこの設格出石削之 介の意見だ。もちろん反論することもできるのだが……。

ボクのおこづかいは毎月1000 円。つまり付録ディスクのついた Mファンを買うと20円しかのこらない。そこで提案するが、2か月に1回というようにするとよいのではないだろーか?=沖縄県・内間直哉(?歳)

ディスクが付くぶん、やはり値段が高い。ディスクに収められる記事は収めてしまって、できるだけページを減らして値段も安くしてしまえばどうだろう。一富山県・国沢晃(15歳)

MSXの雑誌でディスクが付属したのは初めてのことだろう。初めてのことだからしょうがないが、DSの内容とくらべると、ちょっととぼしい。いろいろなことをつめこみすぎだ。1つのことをもっとたくさん入れてほしい。CGは全部入れるとか。容量がたりなかったら、2枚組にすればいい。たとえ1980円になろうと、内容がよければ買うと思う。それでなければ、DSは売れるはずがない。

今、ディスクドライブを持っていない人はほとんどいない。だったら、紙に書かなくてもいいところはディスクに入れてしまうとか……。そうなるとほとんどDSと同じになってしまうので、そうなってはいけない。Mファンでなければできないものにしてほしい。=

幹岡県・岩城腎史(16歳)

今の980円という値段は編集長があちこち手を回し、話し合い、はじきだした数字のようだ。したがって、これから値段が下がる期待はあまりもてない。よって、わたしたちにできることは980円払っても「損をしないもの」を作るしかない。

スーパー付録ディスク、すごく いいです。Mファンがこれまでの 2倍以上楽しくなりました。ただ 残念なのはFMパックを持ってい ないので「FM音楽館」のコーナー が、ターボRを持っていないので 「MSXView」のコーナーが、MSX -DOSを持っていないので「パソ 通天国」のコーナーが遊べなかっ たことです。そこで、FMパックや ターボRやMSX-DOSを持って ないからいえるかってな意見です が、3つのコーナーのうちのどれ かを除けば「ほほ梅麿のCGコン テスト」のコーナーにもっとCG を入れたり、無理してプログラム 圧縮したりしないですむわけで、 つまり対象の基本であるMSX2・ VRAM128Kのユーザーならすべ てのコーナーを遊べるスーパー付 録ディスクにしてほしいわけで す。=広島県・かんたろう(17歳)

う~ん、これはちょっとわがままである。でも、今は使用できないメニューでも、これから先、ターボRに買い換えたりして、使えることができるかもしれないから、楽しみにとっておけば。(ちなみにMSX-DOSは11月情報号の付録ディスクに入っています)

付録ディスクの内容については、 これはなかなか良かったです。特 に、「パソ通天国」は今後に期待し ています。また、「ファンダム GAMES」、「FM音楽館」、「AVフ ォーラム」などは、打ちこむ時間が なく、結局、紹介のページとプロ グラムを見て、おしまいというこ とが多かったんですが、実際遊ん だり、聞いたりしてみると、こん な凄かったのかと、感じさせてく れました。(中略)あれこれいって きましたが、全体では「買って良か った」です。地元のAM局のパソコ ン番組でも、「これは、すごい」と いう投書がありました。これから も買っていくので、徹夜して、血 も涙も流して、働いてください。= 静岡県·宮本啓一(?歳)

そうなんだ、Mファンを買って も宮本みたいに「こんな凄かっ た」という作品を今まで打ちこま ないで知らずにいた人がいるのが 残念だったんだ。

来月からMファンにディスクが 付くそうですね。ボクは別売りに してほしかったのですが、予想通 り少数意見だったようです。なぜ、 ディスクを付けることに反対なの かというと、現在のプログラマー 不足(特にMSX)をいっそう深刻 にするのではないかと思ったから です。ディスクが付くと、雑誌の 掲載プログラムでさえも入力する という苦労をしなくてすみます。 文字通りの「ユーザー(使うだけ の人)」を作ってしまうのではな いかと思うのです。プログラムに は快適な環境が必要ですが、快適 すぎる環境はプログラムを作る目 的や意欲を失わせてしまうのでは ないでしょうか。=新潟県・アミノ

さん(16歳)

0

この危惧はわたしも持っていたが、先の宮本みたいに「こんな凄」いものに刺激され、プログラムに興味をもつ人がでてくるかもしれない。そうなることを期待したい。

付録ディスクは大賛成です。し かし、66ページのBASIC解説(10 月情報号「グレイ・コリアーグ」に おけるもの)の省略はやめてくだ さい。プログラムを組める者は、 投稿により、自分の実力を知ろう とする。組めない者は、掲載プロ グラムからいろいろな事を学びと る。もちろんゲームを遊ぶことも できる。何らかの形でプログラム に触れることができる。それがフ アンダムのよさだと思うのです。 ボクのようなプログラムを組めな い者にとっては、プログラムの解 説はとっても大切なものなのです。 完成されたプログラムがあればよ りはやく学ぶことができるでしょ う。けど、プログラムの解説も忘 れないでください。=茨城県・松本 力(16歳)

松本の、完成されたプログラムがあればはやく学べるということに関していえば、そうかもしれないし、そうでないかもしれない。付録ディスクがあっても打ちこむ楽しさを選択するのにくらべ、これこそ、みんなの使い方しだいだという気がする。

「気象協会のちえ熱さーん」。 「はい、はーい。それでは、これからの付録ディスク予報です。ディスクにはまだまだ不十分なシステムの問題が残りますが、これも次第に改良され遠ざかる見こみです。 そして、付録ディスクのおもしろさの可能性が全国に広がり、あしたは晴れるでしょう」。ポーン。

### ■2月情報号のテーマは?

今回はふれなかった、付録ディスクでこんなことをやったらどうか? こんなシステムやメニューを付けてほしい、を話し合う「付録ディスクでやりたいほーだい」がテーマ。みんなも編集部の一員となった気持ちで企画や意見を送ってきてくれ。 (ちえ熱)

0

# の気持ち

第9回:タイマー割りこみフックの巻①

タイマー割りこみフックというものについて説明するまえに、タイマー割りこみそのものを説明しなくてはいけないだろう。

# # #

日常生活では、ラーメンがゆであがる3分後とか、スイッチを押して1時間後とか、朝7時30分きっかりになどなど、一定時間がたったことを知らせるための機械をタイマーという。おなじように、MSXでも、一定時間がたったことをCPUに知らせる機能のことをタイマーと呼ぶ。

MSXの内蔵タイマーの「一定時間」とは、人間的感覚からするとかなり短く、60分の1秒だ(ただ、これはコンピュータとしてはおそいほうだ)。ところで、コンピュータの1つ1つの動作(マシン語の命令)は、もちろん、それよりもっと短い時間で行われる。命令によってかかる時間はちがうが、長くても10万分の1秒でいどで、60分の1秒という時間は、CPUにとってけっして短くはない。

CPUがなにもしていないと

きも、なにかのプログラムを実行しているときも、原則としてつねにこのタイマーは働いていて60分の1秒ごとにCPUをハッと気づかせる。そのとき、CPUはあるルーチンワークを実行する約束になっている。60分の1秒ごとに、ハッと気づいてルーチンワークを実行する、というのが「タイマー割りこみ処理」のだいたいのイメージだ。

###

ハッと気づいて実行するルー チンワークとは具体的にいうと どういうものか。

そのルーチンワークとは、おもに、BASICのスプライト割りこみの処理、インターバル割りこみの処理、PLAY文の処理、トリガー割りこみの処理、そしてどのキーが押されたかを見るという処理だ。

設定によってパスする割りこみ処理や、2回に1回の割合でおこなう処理もあるが、いずれにしろ、これだけの処理を毎60分の1秒ごとに実行するメニューがあるわけだ。

このメニューのいちばんはじ

### FD9F(H.TIMI) FDA0 8B 49 FDA2 FDA2 FDA3 C9 ※数値は16進数

### ■図B 60分の1秒ごとに呼ばれるタイマー割りこみフック

めに「H. T | M | を呼ぶ」という項目がある。

H. TIMIとはなにか。 これこそ、いわゆる「タイマー 割りこみフック」と呼ばれてい る有名なワークエリアなのだ。

# # #

タイマー割りこみフック(H. TIMI)は、&HFD9F~& HFDA3にある5バイトのワークエリアだ。60分の1秒ごとに、MSXのタイマー割りこみは、律儀にこのワークエリアを「OALL」してくる。

具体的にいうと、タイマー割りこみ処理の最初に、

CALL FD9FH という命令があるわけだ。

そして、ある機種では、呼ばれたフックの最初の番地には、「RET」(16進数C9)と書いてあり、この場合はタイマー割り

こみフックが呼ばれてもすぐに もとの流れにもどる。

しかし、ここにどこかのルーチンを呼ぶような命令をマシン語で書いておくと、だまっていても60分の1秒ごとにその処理を実行してくれることになる。最近の機種はみんなここがFフで始まっている。

そこで、たとえば、FMパックを差していたり、FM音源を内蔵していたりする機種で、例のCALL MUSICを実行すると、写真のようにガラリと変化して、FM音源の演奏が可能になるわけだ。

このようにタイマー割りこみフックを書き換えると、MSXのルーチンワークを拡張することができる。ああ、もう紙数がたりない。以下次号。しばらくはこのテーマで。 (山島)

### ■リストA タイマー割りこみフックをのぞく

- 10 PRINT "BEFORE CALL MUSIC"
- 20 GOSUB 60
- 30 CALL MUSIC
- 40 PRINT "AFTER CALL MUSIC"
- 50 GOSUB 60:END
- 60 AD=&HFD9F:FOR I=0 TO 4
- 70 PRINT HEX\$(AD+I)"="RIGHT\$("0"+HEX\$(PE
- EK(AD+I)),2)
- 80 NEXT: RETURN

BEFORE CALL MUSIC FD9F=F7 FDA0=8B FDA1=49 FDA2=40 FDA3=C9 AFTER CALL MUSIC FD9F=F7 FDA0=88 FDA1=ED FDA2=7F FDA3=C9 Ok

**ゆ**リセット直後のタイマー割りこみフックは「FT~」。その後、CALL MUSICを実行すると、真ん中の3パイトが変わって、ちかう場所を呼び出すようになる $(A1ST \cos M)$ 



# アルゴリズム

THE BADMINTON 対戦アルゴリズムの巻3

### ほかのアルゴリズムはないか?

私こと鈴木ファジー伸一がバ カンスから帰り、ひさしぶりに 編集部に来てみると、ボスから ミッションが下されていた。前 回はOCCがアルゴリズムを作 ったので今回はファジーが別の アルゴリズムを作れと。そこで、 ない知恵をしぼって考えてみた。

Orcのアルゴリズムは、自 陣をいくつかのエリアに分割し て「テーブル」を作り、その「テー ブル」ごとに打つ確率とショッ トの種類を設定しておき、コン ピュータの番が来たら、まずそ のタイミングで打つかどうかを 判断し、打つならばどの種類の ショットにするかを決めるとい うものだった。それならば、発 想を転換して、まず最初に打つ ショットの種類を決めてから、 打つタイミングを判断するとい うのはどうだろうか。

なんだ、ただ順序を逆にした だけじゃないか、どこが違うん だと思うかもしれない。しかし、 各ショットはそれぞれ飛ぶ軌跡 が違うので、打つタイミングを 調整してやらないと、ネットに 引っ掛かったり、オーバーした りしてしまう。つまり、現時点 でそのショットを打ったと仮定 して、ちゃんと相手のコートに 入るかどうか判断する過程が必 要になる。このコンセプトをも とに、さらに発展させたのが右 のフローチャートだ。

このアルゴリズムでは、まず 最初に乱数で次にシャトルを落 とすポイントを決める。いわば、 次に打ち返すコースを決めるよ うなものだ。そしてコンピュー 夕の打つ番になったら、その夕 イミングにおいて、そのポイン ト付近に飛ぶショットの種類が あるかどうかを調べ、あるなら ばそのショットを打つ。なけれ ば、何もせず見送る。もっとも、 見送ってばかりだと負けてしま うので、シャトルがコートに落 ちる間際になったら(Y座標が ある程度大きくなったら)、クリ アーを打ってつなぐように設定 してある。 (ファジー)

### プログラムの規定

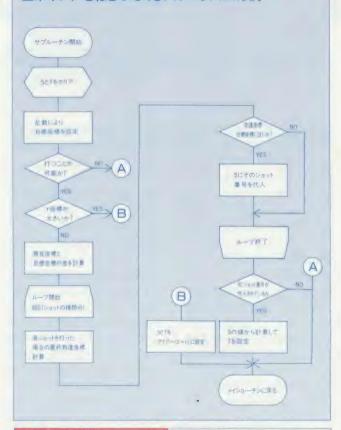
当コーナーでは『THE BA DMINTON』(9月号掲載)の 1人プレイ用コンピュータ思考 ルーチンを募集中! 付録ディス クの「BADVSCOM, ALZ」 のプログラムにコンピュータ思考 ルーチンを付け加えてほしい

その際、変更できる行は、 行15……初期設定ルーチン用 行1000以降……思考ルーチン用 のみとする。

思考ルーチンは、コンピュータ の順番のときシャトルの移動のた びに呼ばれるので、変数S(ショッ トの種類→0=打たない、1=ク リアー、3=ドロップ・ヘアピ ン、5=プッシュ、7=スマッシ ュ)およびT(ショットの強弱→ 0=強い、1=弱い)に任意の値 を設定して戻ってくるようにする こと。既存の変数の変更は不可。 ただし、思考ルーチン用に変数を 新設するのはかまわない。

なお、9月号の本誌記事、10月 情報号および11月情報号も参考 にしてほしい。

### ■ポイントをねらってくるアルゴリズムの例



# 応襲要項は

- · プログラムはBASICのみ。
- ・送るのはサブルーチン部分(行 1000以降)をアスキーセーブした ものと、本体+サブルーチンを普 通にセーブしたもの、計2本。
- ・ディスクで応募すること。
- ★応募書類の規定
- ・80ページの応募用紙に必要事項 をもれなく記入し、また別紙に思 考ルーチンのプログラムリストの 解説を必ず書くこと。

- ★郵送にあたっての諸注意
- •「フロッピーディスク在中」、「二 ツ折厳禁」と赤で書くこと。
- ・81ページのイラストを参考にす
- ・あて先は80ページ。
- 係には「アルゴリズム甲子園・1 人バドミントン」と明記。
- ★しめ切り
- ・11月末日の消印有効。
- ・発表は2月情報号の予定。
- ★採用
- ・優秀作には賞金1万円。
- 入選作にはオリジナル・グッズ。 どちらにも、掲載誌を送る。

【注意】付録ディスクの「BADVSCOM. ALZ」は、 投稿用の改造版です。行60~80を右のように変更すれ ば対戦で遊べるようになります。

60 X=68+E%104 Y=98 K=0 L=0 SOUND6,30 SOUTND8,16 SOUND12,10 SOUND7,23 FUTSPRITED,0 X,Y).15 0F-F0F-18T01 L=STRIGE ) NEXT 70 0=0+1 L=L+1 K=K+0 -E%2+1 X=(K<Y0) X=X+ K-Y+V-L S=STICK(E).H=-(Y)+0+ND0)SAND((E=0+NDX)120))

80 IFS>0THENIFHTHENSOUND13,0 Z=(136-Y) 82 0+12 K=(E=1AND(S)40DS=1)0RE=1ANDS=3:2-: E=0ANDS=70RE=0ANDS(6):2+:STRIGE:+11:88 -E\$2+13+((S=7):(S=3))\$5 L=((S=1)-:S=5):4 14+2+((E=1ANDS=3)0R(E=0ANDS=7):45 E=1-E 0=0-H=0ELSEIFD)3THENSOUND13,0 D=0

# タルターズ 第12回 第12回 日本 10月号に続いて論理演算のおはなした。ただし、計算式や条件式で使われている論理演算子とはちょっと ちがい、グラフィックに関係した論理演算を紹介する。

### 2つめLINE文で5つめ四角形

計算式などで使う論理演算はいちおう10月号で終わりにし、今月はちょっとちがった目的に使われている論理演算を題材にしたいと思う。ただし、題材となる論理演算はSCREEN5以上の画面でしか使えないので、MSX1のユーザーの人たちは、「MSX2以上ではこんなことができるのか」ていどに読んでおいてほしい。

### ■2つのLINE文で、5つの 四角形を作る

マッチ棒パズルなんかよりずっとかんたんなこの問題。MS Xの画面にLINE命令を使って、見た目には5つ四角があるように2つの四角を表示してほしいというものだ。

小学校の低学年の人でもわかるかもしれないくらい、かんたんな問題なんだけど、LINE命令を使って四角を表示する方法を知らない人もいるだろう。そういう人のためにかんたんに説明しておこう。

LINE命令は、指定された色で直線を引く命令で、最後に 色を付けると長方形を表示し、 BFなら中が塗り潰された長方 形を表示する命令だ。LINE 命令の書式についてはマニュア ルに必ず載っているので、そこ を見てほしい。

さて解答はというと、右の写 真のとおり。そしてその画面を 作っているのが、すぐ上にある リスト①だ。最後にあるFOR ~NEXTループは表示したあ とテキスト画面に切り換わるの を防ぐために、たんに入力待ち の状態にしているだけ。

では次に、おなじように2つのLINE文を使って5つの四角を作ってほしい。ただし、今度は線ではなく、色で塗られた四角を使って解答せよ。PAINT命令を使ったら反則だぞ。

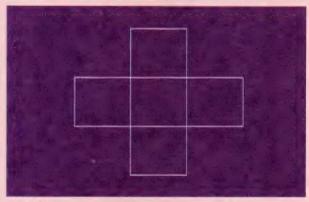
右下の写真はその解答例だ。 すぐ上のリスト②を見ると、さっきのリストとあまり変わらないのがわかる。変わっているのは、表示色とLINE命令の最後にあった「B」が「BF」になっていることくらい。おや? 2つめのLINE命令の最後に「OR」というのが付いているぞ。

ORといえば、論理演算子のなかにもおなじものがあったのを覚えているかな? このOR こそ目的のグラフィック用の論理演算のORなのだ。

リストにある「、OR」の部分を空白にして実行してみよう。 ORがないと、短冊に切った折り紙を十字型にかさねたような画面になるだろう。しかし、ORがあれば折り紙に色セロファンを重ねたみたいに、下の色が影響して実際に表示される色が変わるのだ。ORの働きがひとめでわかるだろう。

### **▼**キーボードにふれてみよう①σ

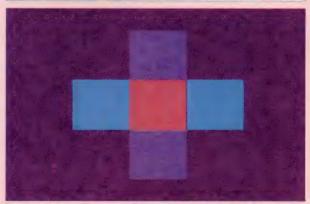
COLOR15,0,0:SCREENS:LINE(50,70)-(200,120),15,B:LINE(100,20)-(150,170),15,B:FORI=0T01:I=-STRIG(0):NEXT



○これが「2つの四角で5つの四角を作る」の解答例だ。ここでは見栄えのいいように形 を作っているが、もちろんたて長でもよこ長でも、四角が5つあれば0 Kだ

### 

COLOR15,0,0:SCREEN5:LINE(50,70)-(200,120),2,BF:LINE(100,20)-(150,170),4,BF,OR:FO RI=0TO1:I=-STRIG(0):NEXT



□「2つの途りつぶしの四角を使って5つの四角を作る」の解答例。論理演算子は0Rでなくてもかまわないが、色の組み合わせをよく考えないと失敗することもある

### グラフィックに使える論理演算

グラフィック関係の論理演算子には、ORのほかにPSET、PRESET、AND、XOR、TPSET、TPRESET、TAND、TOR、TXORの合計10種類がある。計算式で使っていた論理演算子より種類が多いのは確かだが、実際にはこっちのほうが覚えやすいのでそんなに心配しなくていい。

### ■各論理演算子の性質

全部で10種類あるが、後半の5種類は前半のものに「T」を付けただけだと気付いたかな? Tのあるものとないものでは基本的に性質は変わらないが、Tが付いていると、指定された色(カラーコード)が0の透明色だった場合は、もともとそこにあった色が表示されるようになっているというものだ。

### ■カラーコード表

COL	OR⊐-F	初期/	ベレット成	分值
10進	2進	赤	緑	青
8	0000	0	0	0
1	0001	9	8	Ø
2	8818	1	15	1
3	0.011	3	7	3
4	0100	- 1	- 1	7
5	81,81	2	3	7
6	0110	5	1	1
7	8111	2	10	7
8	1000	7	1	ŧ
9	1881	7	3	3
10	1919	6	6	11
11	1011	6	6	4
12	1188	1	4	1
13	1181	6	2	5
14	1118	5	5	5
15	1111	7	7	7

では各論理演算子の性質をかんたんに説明しよう。

- ●PSET 指定された色をそのまま表示する。論理演算子を 省略した場合も同様になる。
- PRESET 指定色のNO Tとなる色が実際に表示される。
- ●AND 指定色と、もとの色とでAND演算をし、その結果が表示色になる。
- OR 指定色と、もとの色とでOR演算をし、その結果が表示色になる。
- **XOR** 指定色と、もとの色とで**XOR**演算をし、その結果が表示色になる。

グラフィックでの論理演算は、演算対象がカラーコードだという点をのぞけば計算式などに使われる性質とほとんど変わりがない。ただし、演算対象がカラーコードなので、0~15までの4ビット(SCREEN8では8ビット)が演算対象となり、計算式のように0のNOTは-1ではなく、ここでは15(または255)となるので注意してほしい。

色がどのように変わるかピンとこない人は、右上のリスト③を実行してみてほしい。付録ディスクには、ファイル名SAMPLE-3. SBZで入っているので実行してみるといいかも。

あまりたいしたものではない が、最初の入力で指定する色コ

### **キーボードにふれてみよう③**

60 LINE (146,30) - (169,189), A, BF, AND

70 LINE(178,30)-(193,189),A,BF,OR 80 LINE(202,30)-(225,189),A,BF,XOR

90 PSET(84,192),0,PSET:PRINT#1,"HIT SPAC E!!":FORI=0T01:I=-STRIG(0):NEXT:GOT020



●変化を調べたい色のカラーニードを入 力してリターンキーを押す



### 🎀 キーボードにふれてみよう④🗠

C=15:R=7:G=6:B=5:COLOR=(C,R,G,B)

ード(0~15)を入力すると、画面に上から順に色のオビが表示され、その色が指定色と論理演算によって変化するのを目で確認できるというものだ。

### ■カラーコードに登録された色を変える(パレット切り換え)

ところで、カラーコード 1 はつねに黒、15は白と決まっていると思っている人がいるんじゃないかな? じつは、MSX2以上の機種では、カラーコード1~15に登録されている色の情報を、自分で自由に変えられる。

④を実行してみよう。白の色が変わるぞ。Cにはカラーコード、R、G、Bにはそれぞれ赤、緑、青の成分(0~7の範囲)が入るのだ。ついでに、左にある表は初期状態のパレット成分値を記したものだ。どの成分を多くすると何色に見えるかの参考にするといい。また、パレットを初期値にもどすには、SCREEN文を実行して画面モードを変えるか、COLOR=NEWまたは、COLORのみを実行すればOKだ。(MORO)

●PRESET 指定された色で 画面の点を消す命令。色を指定し なければ、そのときの背景色で点 を消す。

●PUTKANJI 指定された 色で漢字を表示する命令。ただし、 漢ROMがないと表示されない。 ●COPY あるグラフィックを 画面のほかの部分に複写したりで きる命令。論理演算とこの命令を 組み合わせるとかなり使えるのだ。 次回のテーマ候補の命令。

### 論理演算の使えるグラフィック命令

グラフィック画面で論理演算子を使うことのできる命令には、今回扱ったLINE命令のほかに、以下の4つがある。

●PSET 指定された色で画面 に点を表示する命令。色を指定し なければ、そのときの前景色で点 を表示する。

### キーボードにふれてみよう⑤

10 COLOR15,0,0:SCREEN5:OPEN"GRP:"AS#1
20 FORI=0T01:PRESET(100+I,100) :PRINT
#1,"ABC":NEXT
30 GOT030

ABC

左の写真は文字を1ドットすらして2回表示し、太文字のように見せようとしたところ、失敗した例。点のない部分も画面に書きこまれたのが原因だ。

### 

10 COLOR15,0,0:SCREEN5:OPEN"GRP:"AS#1 20 FORI=0T01:PRESET(100+I,100),,OR:PRINT #1,"ABC":NEXT 30 GOT030

ABC

左の写真はSCREEN5以上のグラフィック画面での太文字表現に成功した例で、リストのPRESET命令の最後にある「OR」がポイントだ。



# WHERE'S \*\*\*

MSX 2/2+ VRAM64K by ARIAKIRA SOFT

▶遊び方は35ページ

### 変数の意味

### テキスト座標

V、W、Q……探し出す顔の位置(QはVRAMのパターン名称テーブルのアドレスが入る) X、Y……カーソルの位置

### その他の変数

A.....汎用

A\$······パターン定義用

B……横に並んだ顔の数

E\$.....エスケープシーケンス

用: CHR\$(27)が入る F\$.....「T!ME」表示用

1、 J ……ループ用

└ ……顔の群の横幅調整用

M……レベル

5……スティック入力用

T……タイム

Z……探し出す顔の番号

### プログラム解説

### 1 初期設定

●画面モード、スプライトサイズ設定●表示文字数設定●ファンクションキーの表示禁止●画面の色設定●変数の型宣言●一定間隔ごとの割りこみ先指定●エスケープシーケンス設定●探し出す顔の色設定●スプライトパターン定義用変数設定→同時に乱数の初期化も行う●カーソルのスプライトパターン定義

### 2 8つの顔を作る

●顔のキャラクタパターン定義 ⇒ループ①開始(文字の種類用)、 パターンデータ読みこみ、ループ②開始(パターン定義用)、パ ターンデータ変換、その他の顔 のパターン定義、探し出す顔の パターン定義、ループ②閉じ、

### ループ①閉じ●前のパターンの 残りを消す

### の顔の設定

●画面消去●その他の顔の色設定→顔を透明色にして消す●その他の顔の幅設定●レベル表示 ●探し出す顔の設定●メッセージ表示用変数設定●「WHERE'S」と目的の顔の表示●顔の群表示●探し出す顔以外の7種類を画面に書きこむ●横に並んだ顔の数設定●カーソルの位置

### の 顔の表示

AMアドレス設定

●探し出す顔を群の中に表示● 顔の群の色設定→ここではじめ て顔の群が見える●タイム設定

設定●探し出す顔の位置、VR

●一定間隔ごとの割りこみ許可

●顔のキャラクタパターンデータ(行2で読みこみ)

### 6 さあ、どこだ?

●スティック入力受けつけ●マウスの情報を読みこむ準備●トリガー入力受けつけ●カーソルの座標計算、調整●カーソルの表示●トリガー入力による分岐⇒入力があれば行フへ飛び、なければ行ちへ飛ぶ●作者名

### (6) 割りこみサブ

●タイム表示●効果音●タイム アウト判定⇔タイムが残っていればタイム減算/もとの処理へ もどる

### ● 当たりかはずれか

●一定間隔ごとの割りこみ禁止

●見つけたかの判定⇒見つけていればレベル更新/行3へ飛ぶ

●はずれなら正解表示/時間待 ち/行3へ飛ぶ

(MORO)

### WHERE'S.FDZ

1 SCREEN1,2:WIDTH10:KEYOFF:COLOR10,1,1:D EFINTA-Z:ONINTERVAL=60GOSUB6:E\$=CHR\$(27) : VPOKE8205,240:A\$=STRING\$(7,RND(-TIME)): SPRITE\$(Ø)="? ?"+A\$+" tz 友" + A\$ 2 FORI=ØTO7:READA\$:FORJ=1TO7:A=ASC(MID\$( A\$, J, 1)) \*2-256: VPOKE767+I\*8+J, A: VPOKE831 +I\*8+J,A:NEXT:NEXT:VPOKE831,0:VPOKE855,0 3 CLS: VPOKE8204,0:L=MMOD9:PRINTE\$"Y2!LEV EL"M+1:Z=RND(1) \*8:F\$="Y6!TIME":PRINTE\$"Y 4 WHERE'S "CHR\$(104+Z):FORI=0T015:FORJ=-8-LT07+L:A=RND(1)\*7:VPOKE6192+I\*32+J,96+ A-(A>=Z):NEXT:NEXT:B=15+L\*2:X=8+L:Y=8:V= RND(1)\*16:W=RND(1)\*(B+1):Q=6184+V\*32+W-L 4 VPOKEQ,96+Z:VPOKE8204,32:T=60-(M¥9)\*10 :INTERVALON: DATA tale to the territory , t 0 0 7 7 t , t 0 7 2 0 t , t 0 7 2 0 t , t 0 0 3 7 7 t , t 0 0 3 7 7 t 5 S=STICK(Ø):A=PAD(12):A=STRIG(3):X=X-(S =3)+(S=7)-PAD(13)\*A:Y=Y-(S=5)+(S=1)-PAD( 14)\*A:X=-(X>-1)\*X+(X>B)\*(X-B):Y=(Y>15)\*(Y-15)-(Y>-1)\*Y:PUTSPRITEØ,(61-L\*8+X\*8,6+ Y\*8),8:ON1-STRIG(-A)GOTO5,7:ARIAKIRASOFT PRINTESFST; : BEEP: IFT > ØTHENT=T-1: RETURN INTERVALOFF: IFX=WANDY=VTHENM=M+1:GOTO3 ELSEVPOKEQ, 104+Z:FORI=0TO5000:NEXT:GOTO3 【このプログラムを打ちこむ人へ】行4にある「■」はカーソルキャラクタです。ふつ うには打ちこめないので、KEY1, CHR\$(255)を実行してF1キーで打ち



### フロクラマから

### 誘惑に負けてしまいます

登場する顔は全部で日種類ありますが、それぞれに名前を付けてやってください。インド人風の「イカ天」(怒っていておでこに天のあるやつ)とか「梅干し」など、親近感がわいてきます。 (ARIAKIRA SOFT)

### WHERE'S TUBES

わざわざ撮った我が3-4のクラスメート違だ。 ここから「ありあきら」こと本名『川崎有亮』を 櫻そう。答えはもしかしたら来月号に載るかも…

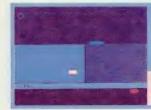






〈ファンダムニュース/読者アンケート10月情報号結果発表①〉今回のBEST5は、10月情報号がプログラムコンテスト期間だということもあって、興味があるよね。それではBEST5 / 5位には、コンピュータ車とゼロヨンレースで競い合う「04ドラッグ」。4位には、オセロ感覚のパズルゲームだった「裏表止」。3位に | 対 | で戦う、必殺技付きのビーチバレーゲームの「エキサイティング・アタック」。(次のページにつづく)

こんでください。



# せっけんつるんっ

MSX MSX 2/2+RAM8K by TM SOFT

▶遊び方は36ページ

### 変数の意味

### スプライト座標

A、B·····カーソルの座標⇒Y 座標は146-Bして表示 X、Y······せっけんの座標⇒Y 座標は146-Yして表示 Z……せっけんの移動増分

### その他の変数

A\$、B\$ ...... スプライトパタ ーン定義用

C……せっけんをつかんでいる かのフラグ⇒ D=つかんでいな い、1=つかんでいる

1 ……時間待ちのループ用

R ……ラウンド数

S……スティック入力用

T……残りタイム

### 初期設定

●画面色設定●画面モード、ス プライトサイズ設定●変数の型 宣言●せっけん、カーソルのス プライトパターン定義●PLA Y文初期化●残りタイム設定

### ② ゲーム画面表示

●床の表示●浴槽の表示●タイ ル貼りの表示●壁の表示●せっ けん台の表示●排水口の表示

### ラウンド設定

●マル表示⇒ラウンド数●せっ けんの座標、移動増分初期化● カーソルの座標初期化●せっけ んをつかんでいるかのフラグ初 期化●残りタイム加算●効果音

### (4) つかまえた

●スティック入力受けつけ●力 ーソルのX座標計算⇒せっけん をつかんでいないときは5ドッ ト、つかんでいるときは2ドッ

ト単位の移動になっている●せ っけんをつかむか判定⇒トリガ 一入力がありせっけんと重なっ ていればフラグ設定/カーソル のY座標増加●せっけんをつか んでなければフラグ初期化/カ ーソルのY座標初期化

### (6) せっけん移動

●カーソルの表示●せっけんの 増分計算●せっけんのX座標更 新●せっけんをつかんでいるか 判定⇒つかんでいればせっけん のY座標設定●つかんでいなけ ればせっけんのY座標減算●せ っけんのY座標調整

### (6) せっけん表示

●せっけん表示●せっけんが台 の高さまできたか判定⇒判定が あれば行10へ飛ぶ

### 0 はねかえり

●せっけんのX座標の範囲外判 定⇒せっけんが画面からはみだ せばX座標の調整/せっけんの 移動増分の符号反転

### 1 タイム減少

●残りタイム減少●タイムせっ けん表示●ゲームオーバー判定 ⇒(残りタイムが D になるかラ ウンド数が16になれば)効果音

●そうでなければ行4へ飛ぶ

### 9 リプレイ

●リプレイ入力判定⇒カーソル キーの上が押されればRUN● それ以外なら行日へ飛ぶ

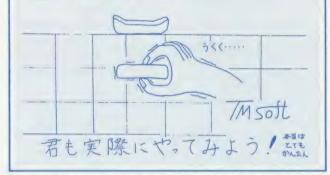
### の クリア判定

●クリア判定⇒せっけん台に乗 っていれば効果音/カーソル消 去/時間待ち/ラウンド更新/ 行3へ飛ぶ●クリアでなければ 効果音/カーソルのY座標初期 化/行4へ飛ぶ

### これからどんどん

やった/ 91年2月号にのって以来ボツりまくり、1年近くたってやっと 採用されたTM SOFTです。採用通知に書いてあったタイトルはなぜ か変更されていたが。それに前のときの採用通知は住所が違っていて、届 くのが遅れたようだったし。では編集部注をどうぞ。(ふがっ:編集部注) 話は変わるけど、いま作っているゲームは10画面タイプで、「よけりんちょ だ///」というわけのわからないタイトルです。でもかなりおもしろいで す。それと夏休み中に作っておいたゲームがいくつかあります(プロコンに は自信がなかったから出さなかったのだ。ず、ずるい)だから、これからど んどん送ってみるつもりなので、期待していてください。そろそろ字数が なくなってきたので、さようなら。 (TM SOFT)

せっけんつるん



SEKKEN.FDZ

1 COLOR15, 1, 1: SCREEN2, 1: DEFINTA-W: A\$=CHR \$(Ø)+CHR\$(Ø):B\$=CHR\$(24):SPRITE\$(Ø)=A\$+" ":SPRITE\$(1)=B\$+"<"+A\$+A\$+"<"+B\$:PLA Y"T120V14L8":T=800

2 LINE(0,160)-(255,170),3,BF:LINE(0,80)-(136,158),7,BF:LINE(138,80)-(255,158),5, BF:LINE(0,0)-(255,78),4,BF:LINE(146,74)-(170,80),2,BF:CIRCLE(30,165),4,1,,,.5

3 CIRCLE(20+R\*15,20),5:X=0:Y=0:Z=1+R:A=1 46:B=0:C=0:T=T+400:PLAY"O5EDC4EDC4CD"

4 S=STICK(0):A=A+((S=7ANDA>0)-(S=3ANDA<2 39))\*(5-C\*3):IFSTRIG(0)ANDABS(A-X)<12AND Y=BTHENC=1:B=B+1ELSEC=Ø:B=Ø

5 PUTSPRITE1, (A, 146-B), 2+C\*6, 1: Z=Z+((X-A )/200\*(R\*2+1))\*C:X=X+Z:IFC=1THENY=BELSEY =Y-3:IFY<ØTHENY=Ø

6 PUTSPRITEØ, (X, 146-Y), 15, 0: IFY=85THEN10

IFX<ØORX>239THENX=-(X>Ø)\*239:Z=-ZT=T-1:PUTSPRITE2, (T\(\frac{1}{2}\), 168), 6+T\(\frac{1}{2}\)75, 0: IFT=ØORR=16THENPLAY"04E4D4C2"ELSE4

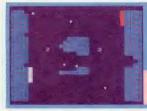
9 IFSTICK(Ø)=1THENRUNELSE9

10 IFX>140ANDX<161THENPLAY"05L8EDED4":PU TSPRITE1, (0,209): FORI = 0 TO 8 0 0 0: NEXT: R=R+1 :GOTO3ELSEPLAY"O4L8C":B=0:GOTO4

【このプログラムを打ちこむ人へ】行 ] にある「■」はカーソルキャラクタです。ふつ うには打ちこめないので、KEY1, CHR\$(255)を実行してF1キーで打ち こんでください。



〈ファンダムニュース〉読者アンケート10月情報号結果発表②〉2位には、宇宙を舞台に巨大戦艦と戦う「GREY COLLEAGUE」。そして、I位はキャ ラクタ、ストーリー、BGMなどすばらしいデキだった、文句なしのRPG、「SILVER SNAIL」だ。さて、読者アンケートではこのような結果になったが、プロ ファング コレ審査のほうではわからない。



# WALL2 DA-N-V-

### MSX MSX 2/2+RAM32K by 長尾隆司

▶遊び方は36ページ

### 変数の意味

### スプライト座標

B……プレイヤー1の反射板の Y座標

□……プレイヤー2の反射板の 丫座標

S(n)……反射板のY座標移動 増分⇒□はSTICK関数に対 応する値

### テキスト座標

X·······壁を表示するX座標

### その他の変数

A ······汎用

AS······データ設定用

□……プレイヤー1が壁を修復 できる回数

E……プレイヤー2が壁を修復

できる回数 F……背景のスクロール用

H……ボール数入力用

1、 J ……ループ用

5……反射板の移動増分

U······USR関数呼び出し用

Z……マシン語データチェック

10 初期設定/マシン語データ 書きこみ

20 ボールの移動増分設定

画面設定/スプライトパタ ーン定義/太文字処理/割りこ み設定

40~50 効果音設定/キーバッ ファクリア/ボール数入力

60 ボール設定/ゲームエンド フラグの初期化

70 変数設定/画面作成

80 USR関数呼び出し/ゲー ムエンド判定

90 プレイヤー1のスティック 入力/移動計算

100 反射板表示/壁修復判定

110 プレイヤー2のスティッ ク入力/移動計算

120 反射板表示/壁修復判定

行80にもどる

140~150 壁表示サブ

160 勝者表示/効果音

170 リプレイ

180 背景スクロールサブ

190 移動増分データ(行10で読 みこみ)

200~220 マシン語データ(行 10で読みこみ)

### 

RHC000~RHC001 ゲームエンドフラグ

&HC030~&HC077

各ボールの座標・移動増分

&HC400~&HC443

ボールの移動増分

RHC800~8HC8EB ボールの移動

&HCBEE~&HCBFB

壁消去判定

&HC8F9~&HC90F 座標指定

8HC910~8HC91A 壁消去

(ファジー)

### こめゲームで勝つためには



マコンストラクション。ゲーム を始めて壁が表示されたらCT RL+STOPを押します。次 にカーソルキーでカーソルを動 かし、GRPH+Fで壁を置き、 スペースキーで壁を消し、でき あがったらHOME、CONT. (長尾降司) リターン。

### ファジー他一's

(ダップが机の上で気持ちよさ ほら、始めるからね。

そうに寝ている。そこにおにい ダ:ふぁ~い。

さんがやってくる)

おにいさん(以下お):おい、ダ ップ、起きてくれよ。

ダップ(以下ダ):ン、ムニャム 二十。

**お**:ムニャムニャじゃなくて、 ほら、今月からプログラムの勉 22。

か。

**ダ**:う~ん、でも眠たいから、 またの機会にしようよ。

お:そんなこといってないで、

お: じゃあ、まず、このWAL L2からいってみよう。このブ ログラムはマシン語を使って、

スプライトの表示を行っている ね。具体的には……。

ダ:マシン語、わかんない。 Z

強をするっていってたじゃない お:まったく、最初だっていう のに、しょうがないなあ。まあ、 確かにダップには難しいから、 そのうちゆっくり説明すること

にしようか。あはは。

### WALL2.FDZ

18 CLEAR208. &HC000: DEFINTA-Y:DIMS(8):DEF USR-&HC800: DEFUSR1-&H156:FORI-0TOB: READS (1):NEXT: A-&HC800:FORI-0TO2: READAS:FORJ-0TO99:B-VAL("&H"+MID\$(4\$,J#2+1,21):POKEA BIO97:B-VAL( &M +MIDS(AS,)#2+1/2]):POKEA BI:2=Z+8E:A=A+1:NEXTJ.1:1FTC\>348221THENPT INT"DATA ERROR":BEEP:END 29 FORI-#01033:A=1:#2+&HC4#8:POKEA,(256+(I -171#3]MOD256:POKEA+1,(28-A8S(17-I))#3:N

28 SCREEN1.3.0:COLOR15.0.0:WIDTH32:KEYOF F:SPRITES:01=STRING\$(16.240):SPRITES:11)= STRING\$(2.192):VPOKE&H2002.130:VPOKE&H20 04.64:FORZ=384TO727STEP.67:A=VPEEK(Z):VP OKEZ, A#20RA: NEXT: ON INTERVAL = 4GOSUB180: IN

TERVALON
40 PLAY"S@M500008C": U=USR1(0):CLS:PRINT"

### PLAT SUBSUBUBLE : 0-05 | 10-05 | 10-05 | 10-05 | 10-05 | 10-05 | 10-05 | 10-05 | 10-05 | 10-05 | 10-05 | 10-05 | 10-05 | 10-05 | 10-05 | 10-05 | 10-05 | 10-05 | 10-05 | 10-05 | 10-05 | 10-05 | 10-05 | 10-05 | 10-05 | 10-05 | 10-05 | 10-05 | 10-05 | 10-05 | 10-05 | 10-05 | 10-05 | 10-05 | 10-05 | 10-05 | 10-05 | 10-05 | 10-05 | 10-05 | 10-05 | 10-05 | 10-05 | 10-05 | 10-05 | 10-05 | 10-05 | 10-05 | 10-05 | 10-05 | 10-05 | 10-05 | 10-05 | 10-05 | 10-05 | 10-05 | 10-05 | 10-05 | 10-05 | 10-05 | 10-05 | 10-05 | 10-05 | 10-05 | 10-05 | 10-05 | 10-05 | 10-05 | 10-05 | 10-05 | 10-05 | 10-05 | 10-05 | 10-05 | 10-05 | 10-05 | 10-05 | 10-05 | 10-05 | 10-05 | 10-05 | 10-05 | 10-05 | 10-05 | 10-05 | 10-05 | 10-05 | 10-05 | 10-05 | 10-05 | 10-05 | 10-05 | 10-05 | 10-05 | 10-05 | 10-05 | 10-05 | 10-05 | 10-05 | 10-05 | 10-05 | 10-05 | 10-05 | 10-05 | 10-05 | 10-05 | 10-05 | 10-05 | 10-05 | 10-05 | 10-05 | 10-05 | 10-05 | 10-05 | 10-05 | 10-05 | 10-05 | 10-05 | 10-05 | 10-05 | 10-05 | 10-05 | 10-05 | 10-05 | 10-05 | 10-05 | 10-05 | 10-05 | 10-05 | 10-05 | 10-05 | 10-05 | 10-05 | 10-05 | 10-05 | 10-05 | 10-05 | 10-05 | 10-05 | 10-05 | 10-05 | 10-05 | 10-05 | 10-05 | 10-05 | 10-05 | 10-05 | 10-05 | 10-05 | 10-05 | 10-05 | 10-05 | 10-05 | 10-05 | 10-05 | 10-05 | 10-05 | 10-05 | 10-05 | 10-05 | 10-05 | 10-05 | 10-05 | 10-05 | 10-05 | 10-05 | 10-05 | 10-05 | 10-05 | 10-05 | 10-05 | 10-05 | 10-05 | 10-05 | 10-05 | 10-05 | 10-05 | 10-05 | 10-05 | 10-05 | 10-05 | 10-05 | 10-05 | 10-05 | 10-05 | 10-05 | 10-05 | 10-05 | 10-05 | 10-05 | 10-05 | 10-05 | 10-05 | 10-05 | 10-05 | 10-05 | 10-05 | 10-05 | 10-05 | 10-05 | 10-05 | 10-05 | 10-05 | 10-05 | 10-05 | 10-05 | 10-05 | 10-05 | 10-05 | 10-05 | 10-05 | 10-05 | 10-05 | 10-05 | 10-05 | 10-05 | 10-05 | 10-05 | 10-05 | 10-05 | 10-05 | 10-05 | 10-05 | 10-05 | 10-05 | 10-05 | 10-05 | 10-05 | 10-05 | 10-05 | 10-05 | 10-05 | 10-05 | 10-05 | 10-05 | 10-05 | 10-05 | 10-05 | 10-05 | 10-05 | 10-05 | 10-05 | 10-05 | 10-05 | 10-05 | 10-05 | 10-05 | 10-05 | 10-05 | 10-05 | 10-05 | 10-05 | 10-05 | 1

78 D=2:E=2:X=1:GOSUB140:X=27:GOSUB140:FO RI=7T016:LOCATE12-I:PRINT"++++++":NEXT 80 U=USR(0):IFPEEK(A)THEN160

98 S=S(STICK(0)):B=B+S:IFB>1700RB<0THENB

100 POKEA+32.8:PUTSPRITEO.(40.8).15.0:IF STRIG(0).#DTHENX=1:D=D-1:GOSUB140 110 S=S(STICK(1)):C=C+S:IFC>1780RC<0THEN C=C-S

POKEA+33.C:PUTSPRITE1,(208.C).8.0:IF STRIG(1)\*ETHENX=27:E=E-1:GOSUB140
130 GOTO80
140 FORI=0T030:LOCATEX,1:PRINT"++++"::NE

140 FORI=0T030:LOCATEX,1:PRINT"+1++"; NE XT:LOCATE20:10:PRINTE 150 IFSTRIG(0)+STRIG(1)THEN150ELSCRETURN 160 LOCATE20:12:PRINT"PLAYER":1-(PEEK(A+1)>128); WIN !":PUTSPRITE0:(0.208:PLAY" v13T1281403deagbo4d803a8b04d803a8bde4d83a8the776 IFSTRIG(0)+STRIG(1)THEN40ELSE170 188 VPOKE256+F.0:F=(F+1)MOD8:V

198 DATA0,-4,-4,8,4,4,4,0,-4 DD860367DD6E00CDEEC8D13010CD10C9DD7E03ED 44DD77038467CDA6C87CEBFE28380BFE32300747 3A20C0C3BFC8FED0380BFED83007473A21C0C3BF 5AZEC6C5BFCDFED0536FED0536FT475AZEC6C55FC C8FEF8DA5CC8DD66032E022200C0F1C9DD7701CD 4D082BDD 210 DATA7E00DD8602FEBC3805CD9EC8181EE56F

DD6601CDEEC8D1300BCD18C9CD9C8DD7E02856F 7DEBDD7700CD4D00110800DD191E0519C105C20B C8C9DD7E02ED44DD7702D93E0A1E10CD9300ED5F 5F3E04CD93003E0D1E00CD9300D9C9DD9600ED44

C002FE22 228 DATASF78D24OC8CB23E516002100C4197EDD 7702237EDDC8037E2002E044D07703E1CDA6C8C3 62C8E5CDF9C8CD4A80E1FE20C94CCB39CB39CB39CB39 06007DE6F86F260029290901001809C9E5CDF9C8 3E20CD4D00E1C9



2. (0.208)



# ナイトレース

MSX 2/2+RAM32K by MSKSBT SOFT

### ▶遊び方は37ページ

### 変数のは

### テキスト座標

Y、 T……道の表示座標

Y 1 ······ 道の表示座標のX座標

X……道のスクロール移動増分 X1%……道のスクロール表示

先頭アドレス

### その他の変数

AS······データ読みこみ用/道 表示用文字列

B\$ …… スプライトパターン定

C .....スコア

H……ハイスコア

1、 J……ループ用

P……車のスプライト番号



S······スティック入力用 U······USR関数呼び出し用

### ログラ人経識

1 初期画面設定/マシン語デ 一夕書きこみ/スプライトパタ 一ン定義

2 キャラクタ色設定/道の表 示/変数設定/USR関数定義 /REM文

3 ループ開始/スティック入 力/道移動/車の方向決定

4 ゲームオーバー判定/道座

5 車表示/スコアアップ/道 表示/ループ終了/道の座標増 分設定

6 ハイスコア設定/効果音/ スコア、ハイスコア表示/ウェ イト

7 マシン語データ(行1で読 みこみ)、スプライトパターンデ 一夕(行1で読みこみ)

&HCOOO~&HCZEO 画面データ保存

(ファジー)

### ファジー伸一's

ダップ:おにいさん、行2の最後 にあるREM文って、何なのさ?

おにいさん:ああ、 'OUT 65, 154

ってやつか。これは、「」をとる と、パナソニックA1WXとW SX用のおまじないになるんだ t.

**ダ**:どんな効果があるわけ?

お: CPUのクロック周波数が 通常の 4 MHzから 6 MHzにな るんだ。

**ダ**:と、いうと?

**お**:かんたんにいえば、スピー ドが速くなるんだ。まあ、ター ボRにはかなわないにしても、 目に見えて速くなるから、けっ こう使えるよ。ちょっとした高 速モードってところだね。

ダ:でも、BASICでしかで きないんじゃないの。

**お**:ところがどっこい、市販ソ フトでも使えちゃうんだな、こ れが。もっとも、ディスク版だ けだけどね。

ダ: 教えて、教えて!

お:まず、普通にBASICを たちあげて、ドライブに目的の ディスクを入れてから、

OUT 65, 154: DEFU  $SR = \emptyset : U = USR(\emptyset)$ とうちこんでリターンすると、 ちゃんと高速モードで動くの。

PSGがちょっと乱れるけど、 まあ大して気にならないよ。

ダ: そりゃいいなあ。でも、R OM版ソフトでは使えないのが 残念だなあ。

お:本当はね、ROMでも使う 方法があるんだけど、ちょっと ブラックだからパスね。 **ダ**: ちぇっ、ずるいなあ。

### プログラマから

標計算

### れ 学三度目の正直!



やった/ 初採用だ/ これぞ3度目の正直/ このゲームは、自分で作 って自分でおどろくほど おもしろいので、ぜひ遊 んでみてください。とこ ろで、このゲームといっ しょに投稿した、パズル ゲームはどうなったん (MSKSBT SOFT)

### NIGHT.FDZ

1 SCREEN1,1:WIDTH32:CLEAR200,&HC000:COLO R15,0,0:READAS:FORI=ØTO25:POKE&HDØØØ+I,V AL("&H"+MID\$(A\$,2\*I+1,2)):NEXT:KEYOFF:FO RJ=0T04:READA\$:B\$="":FORI=0T07:B\$=B\$+CHR \$(VAL("&H"+MID\$(A\$, I\*2+1,2))):NEXTI:SPRI 

2 VPOKE&H2010,68:CLS:FORI=1T022:LOCATE11 , I:PRINTA\$;:NEXTI:Y=11:X=0:C=0:T=0:DEFUS

R=&HDØØØ: 'OUT65,154

3 FORJ=@TO1@:S=STICK(@):X=X+(S=3ANDX>-2) -(S=7ANDX<2):X1%=X+&H1820:U=USR(X1%):IFX >ØTHENP=XELSEIFX<ØTHENP=ABS(X)+2ELSEP=Ø

4 Y=Y+X: IFVPEEK (6800) = 32THEN6ELSEY=Y+Y1: IFY<10RY>21THENY=Y-X-Y1:Y1=-Y1

5 PUTSPRITEØ,(123,160),8,P:C=C+1:T=C/200 :LOCATEY, T+1:PRINTAS:NEXT:Y1=INT(RND(1)\* 5)-2:GOTO3

6 H=H-(H<C)\*(C-H):PLAY"V15L1605GFEDC":CL S:LOCATE3, 10:PRINT"SCORE"; C: HI-SC": H: FORI=ØT0555:NEXTI:GOT02

7 DATA2100181100C001E002CD59002100C0ED5B F8F701C002CD5C00C9,183C7E7E7E7E7E7E,F8FC FEFFFE7C3810,003F7FFFFF7F3F00,1F3F7FFF7F 3E1CØ8,ØØFCFEFFFFFEFCØØ





# Dunking Warrior 9>+>0.07-

MSX MSX 2/2+ RAMBK by YaM-SOFT

▶遊び方は37ページ

### 変数の意じ

### スプライト座標

A、B……プレイヤー(花道)、 ボールの座標

ロ……プレイヤー、ボールのY 座標増分

C、D……プレイヤーのダンク

するときの座標

M. N ……リングの座標

### その他の変数

| ……ループ用

L ……ウェイト

S.....スコア

T……トライ数

V……スプライト消去用

- 初期画面設定/変数設定
- 2 スプライトパターン定義 グラフィック画面オープン
- 3 画面消去/スコア表示/ゲ ームエンド判定/リング表示/ 変数設定
- 4 ボールの移動計算、表示

ジャンプ判定

- 5 効果音/プレイヤー、ボー ル表示/移動計算/ダンク判定
- 6 効果音/プレイヤーが壁に 激突してはねかえるデモ
- 7 ダンクするプレイヤー表示 /効果音/スコアアップ
- B スプライト消去/ウェイト (ファジー)



### 1-9分けめ飛び出しかット

初採用、わがY2M-SOFTのメンバーは、この作者である私、米田。そ して自分が貴花田に似ていると豪語しているが、体格しか似ていない村上。 そして、妙にアゴがでっぱっている山本。私と村上も、山本塾(メンバーの 山本とは関係ない)という所で訓練を受けているが、ここの塾帳の頭は、 1-9分けの飛び出しカットなので、わけがわからん。まあ、これを読ん でいる人もわけがわからんだろうが…。



# ファジー伸一's



おにいさん:このプログラムは 感心しないなあ。

ダップ:何でまた?

さは変わらないよ。

お:だって、見てごらん。1回 しか使わない数値(定数)をわざ 例えば、C、D、M、Nとか。 1画面プログラムだから、リス トを短くするためじゃないの。 お:確かに、V、Lはリストを 短くするためだけど、他は定数 に置き換えたって、リストの長

**ダ**:本当だ。じゃあ、何でこん な面倒なことしたんだろう? お:4つともスプライト座標だ

から、おそらく、座標を決める ときに、数値の変更が簡単なよ わざ変数に代入しているんだよ。うに、変数にしてプログラムの 先頭にもってきたんだろうけど **ダ**: なるほどね。でも、これは ね でも、プログラムが完成し たら、ちゃんと定数に戻してお いてほしいな。ムダに変数を使 うと、混乱するし、メモリやス ピードの点でもマイナスになる しね。

タ:ふうん。

### **DUNKING.FDZ**

1 SCREEN2,3:C=30:D=53:M=26:N=53

2 FORI = ØTO78: VPOKE14363+I, VAL ("&H"+MID\$( "ØE1B171F0E00070301010F1F372300030303030 10003CEECECDC38F0F0E010F0F034BCD80000001 C3D0E0703030102477F7F00000000000000F0F0708 ØF8FC7686F6ECEØ7C3CØØØØØØØØØFCA854A85ØA8" , I + 2+1, 2)): NEXT: OPEN "GRP: "AS#1

3 COLOR15,1,7:CLS:PRESET(100,20):T=T+1:P RINT#1, USING"TRY ## SCORING ##"; T; S: IFT= 20THENFORI = 0TO2000: NEXT: RUNELSELINE (5,20 )-(46,70),15,B:LINE(20,38)-(40,62),15,B: PUTSPRITEØ, (M,N),9,3:Q=-6:V=209:L=500

4 B=RND(-TIME)\*40+100:A=200:FORI=-9T010: A=A-8:PUTSPRITE1, (A,B), 10,0:IFSTRIG(0)TH EN5ELSEBEEP: NEXT: GOTO4

5 SOUND8, 13: SOUNDØ, 150-Q\*10: PUTSPRITE1, ( A,B-32):PUTSPRITE2,(A,B),5,1:Q=Q+.25:B=B +Q\*1.6:A=A-4:IFA<ØTHEN6ELSEIFA>14ANDA<22 ANDB>38ANDB<50THEN7ELSE5

6 PLAY "SØM1000002A": FORI = 0TO20: PUTSPRITE 2, (A+I\*2, B+I\*I/4):NEXT:GOTO8

7 PUTSPRITE1, (C,D),5,2:PLAY"S8M1000L6404 ACC": S=S+1

8 PUTSPRITE2, (Ø, V): FORI = ØTOL: NEXT: GOTO3



●10月号FFBプレゼント当選者 ①「J.D.K.BANDのキーホルダー」= 《岐阜県》伊藤晃〈大阪府〉根本昌美〈香川県〉香西宏昭/②「サバイバルキッ ト」= 〈比海道〉田中智章〈熊本県〉佐藤崇樹/ ③「メルヘンヴェール」= 〈秋田県〉武藤雄樹〈東京都〉小山博章〈神奈川県〉酒井太良〈三重県〉杉原亮太郎〈兵庫 県〉中川卓也



# キック・バトル

MSX 2+ 以降 by ひろ

▶遊び方は38ページ

### 変数の意味

### ■マイキャラ

X、 Y .....スプライト座標

G……ジャンプ時のY座標増分

J……ジャンプフラグ→0=し ていない、1=ジャンプ中

N……スプライト番号

### 置モンスター

V. Q.....スプライト座標

D……スピード

上……耐久力

M……移動計算用

□ ......色

□……スプライト番号

### ■その他

A\$、B\$ ...... スプライトパタ

ーン定義用

I、R·····ループ用

### K……エリア数

S……スティック入力用

T……ラウンド数

7 .....床表示用

### ロガニ

10 初期画面設定/割りこみ設 定/スプライトパターン定義

20 画面作成

変数設定/星表示/エリア、 ラウンド数表示

40 スティック入力/マイキャ ラ移動計算

ジャンプ判定

ジャンプ処理

モンスター移動ルーチン選

択

とかげまん他の移動計算 80

マイキャラ、モンスターの

### 表示

100~110 まお一の移動計算

120~130 りざーどおとこ、す

ペレゃるないとの移動計算 140 おばけの移動計算

150~180 ばけらったの移動計

190 衝突判定

200 敵を倒したかどうか判定

210 オールクリア判定

220 クリア・ゲームオーバーデ

=

230 リプレイ

240~310 スプライトパターン データ(行10で読みこみ)

320 モンスターデータ(行30で 読みこみ)

(ファジー)



### ライフ制を取り入れて



やったー/ 初採用だ!! と てもうれしい/ しかしこの ゲーム、どうせ載るわけない と思ってたので11月にある文 化祭に展示しようと思いSC REEN5でライフ制を取り 入れて作りかえていたのです が、載せてもらえるそうなの でやめました。それから行120 の最後の10をU×3にしてみ よう/ 少しおもしろくなり ます。

# ファジー伸一's



シロイんだけど、マイキャラや ターンがもっと種類があればい モンスターが同じ方向しか向い

てないってのが残念だなあ。

おにいさん:本当にね。パター ンの反転はちょっと工夫すれば かんたんにできるのに。

ダップ:このゲームって、オモダ:あと、モンスターの移動パ いのに。

> お: 行80~180が各モンスター の移動ルーチンだから、いろい ろ数値をいじってみるといいん じゃないかな。

### KICKBTL.FDZ

19 SCREEN1.3:COLOR=(4...3):COLOR15.1.1:W
IDTH32:DEFINTA-Z:KEYOFF:VPOKE8286.&H44:V
POKE8288.&H96:R=RND(-TIME::ONSPRITEGOSU8
198:FORR=8107:FORI=11032:READAS:BS=BS+CH
RS(VAL("&H"+AS)):NEXT:SPRITES(R)=BS:BS=" :NEXT

20 CLS:T=0;Z=(KMOD6)+128:RESTORE320;FORI =18TO23;LOCATEI-18:I:PRINTSTRING\$:32-II-18)+2.cHrs(2));:NEXT:FORI=9TO3:MRND(1) +5:FORR=17-MTO17:LOCATEI,R:PRINT"r":NEXT

118 M=M+1:Q=78:GOTO90 128 Q=Q+M:M=M+2:IFQ>112THENG=112:M=-RND( 1)+7-10

138 GOTO88

148 Q=Q+4+(Q>Y)\*8:GOTO80 158 D=D+(V>X)\*3+2:V=D+V:M=M+(Q>Y)\*2+1:Q=

168 IFV (00RV)224THEND=0 178 IFQ (00RQ)111THENM=0

Y=210:G=0ELSE220

.68.A6.B2.E6.04.B4.64.F4

250 DATA 00.00.00.00.1E.7D.38.17.0F.0E.1

D.1A.0D.03.03.07.00.00.00.00.70.FB.FB.88 .60.A0.86.E2.04.A8.60.F0 260 DATA 08.1E.3D.78.57.0E.19.16.17.08.0 7.0F.0F.37.01.00.70.FB.F8.88.60.A0.A0.80.E0

.83.06.F8.38.AB.AB.88.73 298 DATA 1F.1F.1F.18.6F.FB.1F.36.36.36.F F.FB.89.3F.1F.9F.FB.FB.FB.88.F6.8F.FB.FC .FC.FC.9D.8D.8D.FF.FE.F8 308 DATA 03.77.8B.13.0D.FA.9C.46.31.4E.7 1,FF.FF.FE.7F.1F.80.DC.8A.90.60.8E.72.C4 .18.E4.1C.EE.9E.7E.FC.F0 318 DATA 08.00.07.1F.3F.7C.7B.75.4D.37.3 8.4F.77.7B.38.00.00.00.C0.F0.F8.78.8C.5C

,64.D8.38.E4.DC.3C.88.00 328 DATA 5.3.3.2.9.5.7.15.12.3.5.5.7.4.1 6.13.12.5.0.11.8.4.12.10.10.6.0.14





# **GUN<sup>2</sup>**

### MSX MSX 2/2+RAM8K by 鹿島信二

### ▶遊び方は38ページ

### 変数の意味

### スプライト座標

M、N……各プレイヤーのY座 標⇒×Bして表示

○、Q……各プレイヤーの弾の X座標⇒×Bして表示

### その他の変数

AS·····キー入力用 | ……ループ用

K……勝ったプレイヤーの番号 V、W······スティック入力用

### 画面作成

●画面の色設定●画面モード、 スプライトサイズ設定●表示文 字数設定●ファンクションキー の表示禁止●レンガの色設定● レンガのキャラクタパターン定 義●レンガの表示

### 2 スプライトパターン定義

●スプライト衝突時の割りこみ 先指定●各プレイヤーのスプラ イトパターン定義●着弾時のス プライトパターン定義

### どこに飛ぶか

●スプライト衝突時の割りこみ 禁止●各プレイヤーの着弾位置 設定●各プレイヤーの弾がおな じ位置かの判定⇒おなじ位置な らプレイヤー2の弾の位置変更

### 6)攻擊

●スティック入力受けつけ●攻 撃判定⇒(スティック入力が上 ならば攻撃)プレイヤーの丫座 標設定(穴から出る)/着弾表示 ●ちがうならプレイヤーのY座 標設定(穴に隠れる)/着弾表示 を黒で別の場所に表示

プレイヤー2の処理でどちらも おなじ内容になっている

### 6 効果音

●スプライト衝突時の割りこみ 許可●各プレイヤーの表示●効 果音判定⇒攻撃があればサウン ドレジスタを設定して効果音を 出す/行3へ飛ぶ●攻撃がなけ ればなにもせずに行3へ飛ぶ

### 命中判定

●スプライト衝突時の割りこみ 禁止●どちらか隠れていれば行 らにもどる●引き分け判定⇒両 方とも命中ならメッセージ表示 / 行9のリプレイへ飛ぶ●プレ イヤー2の弾がプレイヤー1に 当たったか判定●プレイヤー2 の弾が自分に当たったか判定● プレイヤー1の弾がプレイヤー 2に当たったか判定●いずれの 判定もなければ行日にもどる

### 8 )勝者表示

●勝利したプレイヤーの表示

### リプレイ

●キー入力受けつけ●入力され た文字が空白か判定⇒空白なら 行1にもどる●そうでなければ この行を繰り返す

このプログラムには不要と思 われる部分がある。行フの解説 を読んでもらえばわかるだろう が、「プレイヤー2の弾が自分に 当たったか判定」の部分は必要 ないはずだ。なぜならプレイヤ -2の弾の座標は11~18で19に はならないので、必要ない。

また、行3の最後にある弾の 位置判定はプレイヤー2をいく ぶん有利にしている。なぜなら、 変数Qと口がともに13だったと き、変数口が12になりプレイヤ

一2が勝ってしまうからだ。編 集部で約1000回ほどテストプレ イしてみた結果、プレイヤー2 の方がフ割りがた勝ってしまう という結果が出た。ただしここ まで差が出るほどの有利さでは ないので、乱数による影響も大 きいと思われるが。

ところで命中判定以降の処理 はスプライト衝突割りこみで呼 び出されるサブルーチンだ。だ からもとの処理にはRETUR Nでもどるのが正しい。掲載し たプログラムでは修正してある が、投稿時はGOTOでもどっ ていたので注意してほしい。最 後に、ファンクションキーの表 示はKEYOFFで消しておい たほうがよかったのでは?

(MORO)

やった/ 初採用/ この前投稿した時は、選考会までだったので、今回 の採用はとてもうれしい/ 話はかわって、最近、うちの学校の学年で、



MSXを買うという 人が続出しているが、 やはり、パソコンを 持っているんだった ら、プログラムを作 ったりして楽しまな くちゃと思う。最後 に、お願いだから付 録ディスクから遊ぶ のではなく、プログ ラムを打ちこんでく れ~/ 特に高橋陽 介と西村重幸/

(鹿島信二)

### GUN2.FDZ

1 COLOR15,1,1:SCREEN1,2:WIDTH10:VPOKE820 3, &H6F: FORI = ØTO15: VPOKE728+I, VAL ("&H"+MI D\$("DFDFDFØØFBFBFB", I\*2+1,2)):NEXT:LOCAT EØ,9:PRINT"E CCCCC CCCCCCCCCCC

ONSPRITEGOSUB7:SPRITE\$(0)="<><a\_\*Lf":S PRITE\$(1)="<!<"+CHR\$(&H2)+"#T2f":FORI=2T O3:SPRITE\$(I)=CHR\$(&H8)+"H"+CHR\$(&HA)+"( "+CHR\$(8)+"Z<":NEXT

SPRITEOFF: 0=INT(RND(-TIME)\*8)+13:Q=INT (RND(1)\*8)+11:IFO=QTHENQ=Q-1

4 V=STICK(Ø):IFV=1THENN=8:PUTSPRITE2,(O\* 8,64),15ELSEN=9:PUTSPRITE2,(0,0),1

5 W=STICK(1):IFW=1THENM=8:PUTSPRITE3,(Q\* 8,64),15ELSEM=9:PUTSPRITE3,(10,0),1

6 SPRITEON: PUTSPRITEØ, (96, N\*8), 5: PUTSPRI TE1, (152, M\*8), 8: IFV=10RW=1THENSOUND6, 15: SOUND7,7:SOUND8,16:SOUND12,90:SOUND13,1: GOTO3ELSE3

SPRITEOFF: IFN=90RM=9THENRETURNELSEIFQ= 12ANDO=19THENLOCATE2,11:PRINT"ひきわけ!!":GO TO9ELSEIFQ=12THENK=2ELSEIFQ=19THENK=1ELS EIFO=19THENK=1ELSERETURN

LOCATEØ, 11: PRINTK: "P WIN!"

A\$=INKEY\$:IFA\$=" "THENRETURN1ELSE9



●10月号FFBプレゼント当選者 (6 T.D.F. = <青森県 >田村光弘〈東京都>奥川宏〈島根県>吉田威〈広島県>西山哲郎〈福岡県 >中村吉孝 7 7 忍者」= 《岐阜県》藤田隆之〈愛知県〉久保善範〈大阪府〉平岡一幸〈山口県〉江口一成〈熊本県〉山崎俊哉





MSX MSX 2/2+RAM32K by SILVER SNAIL

▶遊び方は39ページ

### 変数の資味

### スプライト座標

J(D)……熊の垂直速度

X……コンピュータ熊の操作で、 敵との距離

X(n)、Y(n)······熊の位置(Y (n)は地面に立っているとき D で上が正)

### その他の変数

A……マシン語プログラム先頭 アドレス

A\$, B\$, D\$, M\$, R,

□ .....一時変数

A(D) ·····・ 熊の体勢(スプライ トパターン番号¥2)

□…… 1人プレイ時の対戦相手 (D: MOON, 1: CLOU

D. 2: WHITE, 3: FL AME, 4: DEVIL)

□(□)……熊の色

□(n)·····・熊のダメージ/投げ る体勢、投げた後の体勢を一定 時間保つためのタイムカウンタ

ES······エスケープシーケンス

用

G……トリガー値 H(n) ·····・熊の体力

I、J、K·····ループ用

M .....スクロールオフセット (背景データのどこから画面に

表示するか)

N\$(n)……熊の名前

P······プレイヤー数(0:2人、 1:1人)

P(n)……相手に与えるダメー

S……スティック値

W……コンピュータ熊の操作で、 敵の方を向いていて距離が2以 下なら-1、そうでなければ0 W(n) ·····・ 熊の向き(スプライ トパターン番号MOD2。左向 きが 0、右向きが 1 だが、倒れ

### ■ユーザー定義関数

FNQ(n)…… ] バイトの数値 nのビットパターンの鏡像値を 返す(スプライトパターンの右 向き作成用)

### スプライトパターン番号

11:歩く1左

1:歩く1右

2: 歩く2左

3:歩く2右

4:殴る1左

5:殴る1右

日:殴る2左

7: 殴る2右

□:しゃがむ左

日:しゃがむ右

10:頭突き左

11:頭突き右

№: 投げる左

13:投げる右

14:投げられる左

15:投げられる右

11:投げたあと左

17:投げたあと右

18: ジャンプ左

19:ジャンプ右

20: ジャンピングアット左

21: ジャンピングアット右

22:殴られる左

23: 殴られる右

24:倒れる右

25: 倒れる左

26:「熊」 28:「王」

10~50 プログラム初期化

10 マシン語領域確保/画面 初期化/お待たせメッセージ /整数型宣言/ユーザー関数 定義/プログラム定数定義 20~40 ストップキー割りこ み定義/スプライトパターン 定義/タイトル表示/プログ ラム定数定義/パターンジェ ネレータテーブル設定/背景

### 明るい曲をめざして

こんちは。今回特別に熊王のBGMを作ったシルスネの弟です。明るい曲 をめざした。しかし // なぜか、とてもくらーい曲になってしまった。な ぜだ/ なぜなんだ/ FM音楽館もボツったらしい/ うおー/ 死 チョコキチ//(シ ね/ 中西/ 消えろ/ 門口/ とけてなくなれ/





データをメモリに書く

50 マシン語書きこみ/US R関数定義

60~70 ゲーム初期化(画面ク リア/変数初期化/カラーテー ブル設定/タイトル表示/背景 表示/トリガー待ち)

80~100 次の熊の初期化

80 熊の名前と色の設定

90 熊の配置/体力表示/乱

数初期化/熊の名前の表示

100 効果音/熊の名前消去 /マシン語ワーク初期化/P SG初期化/BGM演奏開始

/ストップキー割りこみを有 効にする

110~260 メインループ 110 スティック入力/トリ ガー入力/コンピュータ熊の

120 熊の体勢による分岐

「歩く1、2」のとき 130

140 「殴る1」のとき

150 「殴る2」のとき

160 「しゃがむ」のとき

170 頭突きのとき

180 「投げる」のとき

190 「投げられる」のとき

200 投げた後のとき

210 ジャンプのとき

ジャンピングアットの とき

230 「殴られた」のとき

240~250 「倒れる」のとき

260 スプライト衝突割りこ み許可/熊の表示/スプライ

ト衝突割りこみ禁止

270~300 スプライト衝突割り こみサブ

310 体力表示サブ

320~390 コンピュータ熊の操 作



たときのみ逆)

当選者 ●10月号ソフトブレゼント当選者 ①「サーク・ガゼルの塔」= 〈北海道〉高橋一成〈青森県〉大崎め〈・み〈鳥取県〉奥村健吾 ②「ソーサリアン」= 〈千葉 県〉東文恵・青木正一〈広島県〉小田和正/③「ナイキ」=〈山形県〉伊藤優〈奈良県〉山田武彦〈長崎県〉川辺友和

番か判定

320 変数初期化/熊の体勢 による分岐

330~350 「歩く1、2」のと

360 「殴る」のとき

370 「しゃがむ」のとき

380 ジャンプのとき

390 ジャンピングアットの とき

400 カラーテーブル設定サブ

410 背景表示サブ

420 タイトル表示サブ

480~440 戦闘終了

450~460 1人用クリア

470 ストップキー割りこみサ ブ(タイマー割りこみフックの 復帰/ストップキー割りこみを

無効にする/ストップ/再開)

480~740 データ 480~620 スプライトパター

630~640 パターンジェネレ

ータテーブルデータ

650~660 背景データ

670~740 マシン語プログラ 46BGM

### マシバン語解説

**USB** 

&HD000~&HD037 引数文字分ずらした背景の表示

■USR1

8HD040~8HD058

タイマー割りこみフックの内容 退避とフックの書き換え

**USR2** 

SHD05A-SHD067

タイマー割りこみフックの内容 復帰

■フック書き換え後のタイマー

割りこみルーチン 8HD074~8HD0C7

BGM演奏(&HDDC3以降 はタイマー割りこみフックの内

### KUMAO.FDZ

10 CLEAR 200.8HD000:SCREEN1.3;COLOR15.1.
1:WIDTH32:LOCATE 13.7:PRINT "\*-777%":DEFI
NTA-7:KEYOF:DEFFNL(0)=(QAND128)/128\*(QA
ND64)/32\*(QAND32)/8\*(QAND16)/2\*(QAND8)\*2
\*(QAND4)\*8\*(QAND2)\*32\*(QAND1)\*128:A=&HP0

FFFFFFFFF800000000000000FFFCFBF0E0C08
000FF7F3F1F0F07030180C000FD69FCFFF00010
3070FF157F7",J=2-2): NEXTJ,I:FORI=0T012:
READD\$:FORJ=0T01:FORK-0T031:POKE&HD190+I
+664J#32+K.ASCIMID\$(D\$,K+1.1):NEXTK,J,I
\$6 FORI=0T07:READD\$:FORJ=0T048:POKEA-II+
9+J,VAL("&M"+MID\$(D\$,J\*2+1.2)):NEXTJ-I:D
EFUSR=A:DEFUSR1=A+64:DEFUSR2=A+90
-60 CL\$:C=0:GOSUB400:PRINTE\$"Y2 "STRING\$(
64.113):GOSUB420:FORI=0T01:M=M+1:GOSUB41
0:FORJ=0T000:P-STRIG(0):I=P OR -STRIG(1
):IF I THEN J=60
70 NEXT J+1
40 IFP=0THENC(0)=8:N\$(0)="BEAR1":C(1)=4:

STOP ON 8 FORI=0T01:S=STICK(I):G=STRIG(I):IFIA

118 FORI-0TO1:S=STICK(I):G=STRIG(I):IFIA
NOPTHEN320
120 ONA(I)+1GOTO130,130,140,150,160,170,
180:190:200:210,220,280,240
130 P(I)=0:X(I)=X(I)=FTANDX(I):0)-(S=3
ANDX(I):(28):IFGTHENJ(I)=5:A(I)=9:GOTO260
ELSEIFSMOD2=0THEN260ELSEIFS=1THENA(I)=2:
GOTO260ELSEIFS=5THENA(I)=4:GOTO260ELSEA(
I)=1-A(I):W(I)=-(S=31:GOTO260
140 P(I)=P(I)-(P(I):(32):IFS=1THEN260ELSE
A(I)=3:GOTO260

A(1)=3:60T0260 150 A(1)=0:60T0260 160 IFS(>5THENA(1)=0:60T0260ELSE1F6THENA

108 IFS: >5THENA(I) = 0:GOTO260ELSEIFGTHENA
(I) =5:J(I) = 3:GOTO260ELSE200
170 Y(I) = Y(I) = 3:J(I) = X(I) + (W(I) = 0 ANDX
(I) > 0) - (W(I) = 1 ANDX(I) (28):J(I) = J(I) + 1:P(I) + P(I) + P(I

190 x(I)=x(1-I):W(I)=W(1-I):Y(I)=0:GOTO2

IFD(1-1) \*@THEND(1-1)=0(1-1)-1:GOSUB3

240 P(I)=0:Y(I)=Y(I)+J(I)+3:FORJ=0T01:X(I)=X(I)+1-2+W(I):IFX(I)<8THENX(I)=8:IFX(I-1)<28THENX(I-1)=X(I-1)+1:Mm-1:GOSUB410:NEXTELSENEXTELSEIFX(I)>28:IFX(I-1)>0THENX(I)-28:IFX(I-1)>0THENX(I)-28:IFX(I-1)>0THENX(I-1)=X(I-1)-1:M=M+1:GOSUB410:NEXTELSENE

C(I),A(I)\*2+W(I):SPRITEOFF:NEXT:GOTO11

70 SPRITEOFF: IFA(0) = 30RA(1) = 30RA(0) = 40R (1) = 40RA(0) = 50RA(1) = 50RA(0) = 100RA(1) = 10 THENELSERETURN

THENELSERETURN
288 IFA(0)=4ANDA(1)=4THENRETURNELSEIFA(0)
)=4ANDA(1)<>5THENA(0)=6:A(1)=7:RETURNELS
EIFA(1)=4ANDA(0)<>5THENA(1)=6:A(0)=7:RET

URN
298 FORJ=8T01:IF(W(J)=8ANDX(J)>X(1-J))OR
(W(J)=1ANDX(J)<X(1-J))THEND((1-J)=P(J):NE
XTELSED(1-J)=8:NEXT

XTELSED(11-J)=0:NEXT

500 FORJ=0TO1:IFD(J)=0THENNEXT:RETURNELS
EH(J)=H(J)=0(J)+(H+(1-J)+(C/3)):GOSUB310
:IFD(J)<6ANDY(J)=0ANDH(J)>0THENSOUND6.22
:SOUND13.9:4(J)=11:NEXT:RETURNELSEW(J)=1
-W(1-J):J(J)=2:A(J)=12:SOUND6.31:
SOUND13.9:NEXT:RETURN

310 FORK=0TO1:IFH(K)>0THENLOCATE0.K+3:PR

INTMS(K):STRINGS(H(K)\*8.95)CHR\$(103-H(K)\*
MODB)SPC(26-H(K)\*8):NEXT:RETURNELSELOCAT
E5.K+3:PRINTSPC(27):NEXT:RETURNELSELOCAT
E5.K+3:PRINTSPC(27):NEXT:RETURNELSELOCAT
E5.K+3:PRINTSPC(27):NEXT:RETURNELSELOCAT
E0.K+3:PRINTSPC(27):NEXT:RETURNELSELOCAT
E0.K+3:PRINTSPC(27):NEXT:RETURNELSE
E0.K+3:PRINTSPC(27):NEXT:RETURNELSE
E0.K+3:PRINTSPC(27):NEXT:RETURNELSE
E0.K+3:PRINTSPC(27):NEXT:RETURNELSE
E0.K+3:PRINTSPC(27):NEXT:RETURNELSE
E0.K+3:PRINTSPC(27):NEXT:RETURNELSE
E0.K+3:PRINTSPC(27):NEXT:RETURNELSE
E0.K+3:PRINTSPC(27):NEXT:RETURNELSE
E0.K+3:PRINTSPC(27):NEXT:RETURNELSE
E

340 TEX>9THENS=3-4\*(X(1)>X(0)):GOTO120EL 163 1 FX 34 HENS=5-4\*(X(1) 2X(0)):G010128EL SEIFW=0THENIFRNO(1)X.1THENG=1:G0T0128ELS EIF(P(0)<16ANDRND(1)X.2)OR((A(0))=60RA(0) =5)ANDRNO(1)X.5)THENS=5:G0T0128ELSEIFRNO (1)X.86THENS=1:G0T0128ELSES=3-4\*(X(1))X( @)):GOTO120

IFP(0)>15THENS=5:GOTO120ELSEIF(A(0) >5ANDRND(1) < . 3) OR (A(0) >8ANDA(0) < (1)<.4)THENS=5ELSEIFRND(1)<.4THENG=1:GOT 0120ELSEIFRND(1)<.7THENS=1:GOT0120ELSE12

360 IFWORRND(1) < . 06THEN120ELSES = 1:60TO12

378 S=5:IFX (5AND (A(8)=90RA(8)=18)THEN128

390 IFA(0)=4THEN120ELSES=1:GOTO120 400 FORI-0TOS: VPOKE8205+1, VAL("&H"+MID\$(
"73727C323C2C7F7B76FBF6B67F7574F5F4547F7
E71FEF1E17F7978F9F898".C=12+1=2+1.21):NE

T:RETURN
10 IFM=0THENM=32:GOTO410ELSEIFM=33THENM

418 IFM-0THENM=32:GOTD410ELSEIFM=33THENM
=1:GOTD410ELSEU-USRIMD:RETURN
420 PUTSPRITE0:(188.71),1,26:PUTSPRITE1:(136.71),1,28:PUTSPRITE1:(137.71),1,28:PUTSPRITE2:(29.72),14.26:PUTSPRITE3:(135.72),14.26:RTIMRN
430 SPRITEOFF:I=1:NEXT:FORI=0T01:PUTSPRITE1:(X:II)+8:111-Y(I))-C(I)+A(I)+2+W(I):NEXT:IFH:03:10+WINT:THENDS="DRAW"ELSEMS-NS:((H:03:XI))+"WON:"
440 PRINTES\*Y+\*\*SPC:(12):ES\*Y+\*"MS:ES\*Y-\*"SPC:(12):UUSR2(0):PLAY\*V315T170L8046A+6A+05C2.04A+4.05D1R1","V15T170L8036R86R8A+2.A4.61":FORI=-1T00:I=PLAY(0):NEXT:IFP=0ORH:03:V1THENO0ELSEC=C+1:IFC\*STHENGOSUB4
00:GOTO08

00:GOTO80 450 PUTSPRITE0,(0,208):PRINTE\$"Y)#"SPC(2 6):ES"Y\*# CONGRATULATIONS! "E\$"Y +#"SPC(26):E\$"Y,\* YOU ARE THE KING OF BE AR!"E\$"Y-#"SPC(26)

4 NO PLAY" V15T160041 8DFF4G4F4DC2 . DFF4G4A4 FORI =- 1TO0: I = STRIG(0) + STRIG(1): NEXT: G 01068

888660C0F8F0FCF8F8FCFCFCFCFCF41 588 DATA000001070F0301030300010307070300

003F7EFBF0F8F8F8F8FCFCFCFC9FCF41
590 DATA000000000001E050101030F1E15010003
1018387CF8FCFAF8FCFC7CFCFECE8386

1018387CFBFCFAF8FCFC7CFCFECE3886
608 DATA0000000000000000000000005EFF0D3ABBFD
00000000000000000000072FBFF6F9EFCF8
510 DATA101422FE007E427E427E424600244282
808CF082827E808CF082827E00482422
520 DATA00007F01010101015F01010101018FF

0000FC00000000F000000000000000 38 DATAFF55AA55AA55AAFF.FF55AB55AB55ABF F,FE56AA56AA56AAFE.FC54AC54AC54ACFC 048 DATAF858A858A858A8F8.F050B050B050B0F

9792FA808F8238908F92FA808F8258008F82FA80 8F8238898F82FA80808Z38808F82FA808F8238808F 02FA807892S8007802FA808F8238808F827A808F8238808F 02FA807892S8007802FA808F8238007882FA8088 81AC0808081FD8069801AC0808081 748 DATAFD807881AC087881FD806881AC0806801

FD005F017D005F01FD005F017D005F01FD005F01 7D005F01FD0000017D000001FD



●10月号ソフトブレゼント当選者 4 ティスクステーション#29 = (北海道/鈴木浩司/東京都)山本裕司/鹿児島県/瀬池直彦 5 信長の野望・武将 風雲線 = (北海道/澤田靖博《静岡県)森田直明(香川県)山田卓也 6 スーパーフロコレ」= (埼玉県/鈴木正人/岐阜県)日下尚〈愛知県/小理別4幸(三重県) 藤原崇・小森正道〈和歌山県〉石田義人



容になる)

### ワークエリア

SHDD38~8HDD3C レジスタ退避用

8HD070~8HD071 音程データポインタ

### 8HD072

タイムカウンタ

**&HDDCB~&HD187** BGM音程データ(4バイト1 組で、順にPSGのレジスタ1、 0、3、2に書きこまれる)

### 修正部分

CLEAR文がなかったので

追加した(行10冒頭)。これは危 険なので、注意してほしい。

お待たせメッセージを追加した(行10の2行目)。

ストップキー割りこみを追加した(行20冒頭、行100末尾、行470)。タイマー割りこみフックを書き換えたままCTRL+STOPで中断し、他のプログラムの実行などによって&HD②フ4~&HD②Cフが書き換えられると、まず間違いなく暴走する。これを防ぐために、フックの内容復帰なしにはプログラムの実行を止められないようにした。

これにともない、USR2実 行文のファンクションキーへの 登録を削除した(行50)。

ゲーム開始のスペースキーに 対する反応が鈍く、ジョイスティックのトリガーAを押しても 1人対戦になることがあるとい うバグを直した(行60後半及び 行70)。

「CONGRATULATIONS」のスペルミスを直した (行450)。

マシン語部で、タイマー割り こみフックの内容が実行されて いなかったので実行されるよう に直した(行680の2か所)。 「SBC HL, BC」の前に 念のためにCYクリア(OR A)を挿入した(行700の2か所)。 直さなかったけれども、行260 で、「SPRITE ON」の時 間が短すぎる。これが操作性の 悪さを招いていると思う。

その他、効率面でも書きたい ことがけっこうあるが、スペー スが尽きた。

2、3行あまっているような 気もするが。

(ANTARES)

## MOI F

M5X 2/2+VRAM64K by SILVER SNAIL

▶遊び方は39ページ

### 変数の意味

### スプライト座標

X、Y……ハンマーの座標 N、M……モグラの座標

### その他の変数

F……モグラの得点

G·····・モグラが出現してからの

H……ハイスコア用

」……ループ用

L……あと何回ミスできるか? のカウント用

O、P……モグラのアニメ用

**P·····**汎用

S……スコア用

S\$······汎用

T、Q、W……マウス制御に使

| I ----- | UPするかの判断用

### プログラム解説

### 1 初期設定

●画面モードの決定●画面色の 指定●変数型宣言●スプライト パターン定義●乱数の初期化● PSG初期設定●スプライトパ ターンデータ(行1で読みこみ)

### 2 ゲームの開始

●各変数を初期化●効果音

### (3) ハンマーの移動

●マウスに情報を送るように要求する●スプライトの消去●マウスから情報を得る●ハンマーの座標を更新●ハンマーの表示
●モグラが逃げたか判断⇔新し

●モグラが逃げたか判断 ⇒新し いモグラの出現

### 4 モグラとの格闘

●モグラのアニメ処理●モグラの出現回数に1を加算●モグラが逃げるか判定→モグラの逃げるアニメを表示●まだ続けられるか判定→続けられるのであれば行3へ●スコアおよびハイスコアの計算と表示●リプレイ処理●スプライトパターンデータ(行1で読みこみ)

### (5) たたく!

●モグラの表示●トリガー入力 判定→効果音 画面を揺らす● モグラに当たったか判定→効果 音/得点計算/行3へ

### (6) 得点表示

●得点の表示●行3へ●スプラ

イトパターンデータ(行1で読 みこみ)

(にゃん☆)



パクキをさせるために

マハタキをさせるために非常にキミョーはモ グラになってしまいました。10月号の「SIL VER SNAIL』はクリアできましたか。 ゲーム中にエクアドルという国がありますが、 実在の国とは何ら関係はありません。 (SILVER SNAIL)

MOLE.FDZ

1 SCREEN1,0:WIDTH18:COLOR1,6,6:DEFINTA-Z
:KEYOFF:FORI=0TO6:READS\$:SPRITE\$(I)=S\$:N
EXT:R=RND(-TIME):SOUND7,42:DATA===n,7-r-7
2 SCREEN1:X=0:Y=0:G=0:S=0:L=3:SOUND12,40
3 T=-(T-PAD(12))\*(T<25):PUTSPRITET,(0,20
9),1:Q=PAD(13):W=PAD(14):X=X+Q:Y=Y+W:X=X
\*-(X>0)+(X>248)\*(X-248):Y=Y\*-(Y>0)+(Y>18
4)\*(Y-184):PUTSPRITE26,(X,Y),1,4:IFG=0TH
ENG=1:O=0:N=RND(1)\*249:M=RND(1)\*177+8:FO
RI=27TO30:PUTSPRITEI,(0,M),6:NEXT

4 IFOTHENP=(TMOD8>4):O=(RND(1)<.9)ELSEG=G+1:P=Ø:IFG>8THENFORI=M-GTO-9STEP-1:PUTS PRITE31,(N,I),11,5:NEXT:G=Ø:L=L-1:IFLTHE N3ELSEH=H-(H<S)\*(S-H):PRINT"SCORE"S\*5"HI"H\*5:FORI=ØTO1:I=-STRIG(3):NEXT:GOTO2ELS EIFG>4ANDRND(1)<.6THENO=1:DATA证\*/)证,=±は.5 PUTSPRITE31,(N,M-G),11,5-P:IFSTRIG(1)THENSOUND9,16:SOUND6,3Ø:SOUND13,Ø:F=1:FOR I=ØTO25:SETADJUST(Ø,RND(1)\*8):F=F-(VPEEK (6915+I\*4)>1):NEXT:SETADJUST(Ø,0):IFABS(X-N)<4ANDABS(Y-M+8)<5THENPLAY"V15L32O5EC EC":S=S+2^F:U=(SMOD5Ø=Ø):L=L-UELSE3ELSE3

6 G=Ø:PUTSPRITET,(X,Y-5),15+U\*6,F\*(1+U): GOTO3:DATAxOh■hhx,88T±±T8!,8!8TÆT8!



# どうつくたんけん

### MSX 2/2+ VRAM64K by J

### ▶遊び方は40ページ

### 変数の意味

A、B、C .....汎用 A\$、B\$、C\$……データの 読みこみ用

AK、BK……赤および緑の台

○\$(□)……マップの保存用

□……自分の下にあるキャラク ターの番号

EN・・・・・・紋章に使用

FNA······ VRAMの内容を調

べるためのユーザー定義関数 1、 J、 K ……ループ用

1. 第・・・・・キー入力用

IM(n)……手に入れたアイテ

1

P……マップ表示用 PW······自分のパワー

□……最も進んだマップの番号

### DOHKUTU.FDZ

READAS: FORI = 0 TO86: POKE& + 0000+1, VAL ("&

## \*MIDS(A\$.1\*2-1;2): \*MEXT

## "\*MIDS(A\$.1\*2-1;2): \*MEXT

## U=USR(#): FORI=#TO31: READA\$.c\$: FORJ=#T

O7: A=VAL("%H" \*MID\$(A\$.J\*2-1;2)): B=VAL("%
H" \*MID\$(C\$.J\*2-1;2)): FORK=#TO2: C=776-(I[1:29]): \*\*B\*-J\*-204.8\*\*K: VPOKEC: A: VPOKE8192+C.
B: NEXT: NEXT: NEXT

5% FORI-8TO6:READW1(I), W2(I), W3(I):NEXT
6% FORI-8TO6:READW1(I), W2(I), W3(I):NEXT
6% FORI-8TO9:CS(I)="":READAS:FORJ=1TOLEN
(A\$)STEP2:B\$=MID\$(A\$, J, 2):C\$(I)=C\$(I)+ST
RINO\$(VAL("&H"\*RIGHT\$(B\$, I)), MID\$("abcde
f9hirjkLop q", ASC(LEFT\$(B\$, I))-64, I));NE
XT:NEXT

J": LOCATE 0 , 11: PRINT" PUSH SPACE

FORI = ØTO1: I = - STRIG(Ø): NEXT: SOUND1, Ø: SOUND7,254:SOUND8.15:FORI=@TO15:SOUND0.1
^2:NEXT:SOUND8.0:LOCATE0.5:PRINTSPC(150)
:LOCATE0.17:PRINTSPC(15)

:LOCATE0:17:PRINTSPC(15)
110 RESTORE600:FDRI=0109:FDRJ=0100+8:PDK
E8H0200+1#143+J.ASC(MID\$(C\$(1),J+1,1)):L
OGATE20:5:PRINT9-1:NEXT:NEXT
120 FP8:0=0:X=0:Y448:AK=1:BK=1:PW=15:EN=
0:FDRI=2T08:IM(1)=0:NEXT:U=USR1(P):GOSUB

138 'COCCOCCO MAIN COCCOCCOCCO

MAIN

140 S=STICK(0):PUTSPRITED; (128,Y),10,0:D

=FNA:IS=INKEYS:IFP)QTHENQ=P

EFNA:IS=INKEYS:IFP)QTHENQ=P

B358ELSEIM(2)=IM(2)-1:IFIM(2)=0THENLOCAT

E5.17:PRINT"

T. PRINT"

IESTHENGOTO260

170 IFD-104THENIFYPEEK(6161+(Y+8)\*4)<>32
ANDVPEEK(6159+(Y+8)\*4)<>32THENELSEIFYPEE
K(6160+AK+Y\*\*4)=32ANDVPEEK(6160+AK+(Y+8)\*
4)=32THENGOSUB310ELSEAK=AK-AK-2:GOSUB310
188 IFD=105THENIFYPEEK(6160+(Y+16K\*8-(BK =1)\*8))\*4)=32THENGOSUB32ØELSEBK=BK-BK\*2:

GUSUB320 198 IFD=115ORD=102THENGOTO340 200 IFD=114THENPOKE&HD207+P+((Y-32)¥8)\*1 43.32:POKE&HD208+P+((Y-32)¥8)\*143.105:U=

USR1(P) 210 IFD=32THENIFVPEEK(6160+Y\*4)<>99THENY

FVPEEK(6160+Y+4)=112THENGOTO378 IFI\$<>>""THENGOSUB410 IFD=111THENGOSUB460 GOTO140

250 GOTO140

£(6160+(Y-8)\*4)=99THENY=Y-8:GOSUB380
270 IFS=1THENIFVPEEK(6160+Y\*4)=99ANDVPEE
K(6160+(Y-8)\*4)=997HENY=Y-8:GOSUB380
270 IFS=5THENIFVPEEK(6160+Y\*4)=99AND(VPE
EK(6160+(Y+8)\*4)=990RVPEEK(6160+(Y+8)\*4)
=32)THENY=Y+8:GOSUB380
280 IF(S=70RS=S)AND(DC>320RVPEEK(6160+Y\*
4)<>32)THENX=(S=70)-(S=3):IFVPEEK(6160+Y\*
Y+4)=320RVPEEK(6160+X+Y\*4)=990RVPEEK(6160+Y\*
Y\*44)=320RVPEEK(6160+X+Y\*4)=990RVPEEK(6160+X+Y\*4)=320RVPEEK(6160+X+X\*4)=320RVPEEK(6160+X+X\*4)=320RVPEEK(6160+X+X\*4)=320RVPE

Ø+X+Y\*4)=1120RVPEEK(6160+X+Y\*4)=113THENP =P+X:U=USR1(P) 200 D=FNA:GOTO170

I=0T0100:NEXT:U=USR1(P):RETURN

328 IFVPEEK(6160+(Y-8)+4)=101THENIFIM(3)
=0THENPW=PW-1:GOSUB350ELSEIM(3)=IM(3)-1:
IFIM(3)=0THENLOCATE7.17:PRINTT"
350 POKERHO2077+P:((Y-32)\*8)+143.32:POKER
HO207+P+((Y-32)\*8+8K)+143.105:U=USR1(P):
Y=Y\*8K\*8:PUTSPRITE0.(1028,Y).10.0:RETURN
340 PUTSPRITE0.(0.209):LOCATE0.5:PRINTST
RINGS(150.7a"):SOUND8.15:SOUND7.254:FORJ
=1T02:FORI=0T025:SOUND0.1:SOUND1.J:NEXT
:NEXT:SOUND8.0:SOUND6.70:SOUND7.247:SOUN
D13.0:SOUND12.00:SOUND8.16:LOCATE0.7:PRI
NT" GAME OVER ":FORI=0T01:I=-STRIG(0)
J:NEXT:SOUND8.0
350 SOUND1:1:SOUND6.80:SOUND6.80:SOUND1.350

50 SOUND1:1:SOUND8:16:SOUND6:80:SOUND12
10:SOUND13:0:SOUND7:247:COLOR=(1:7:7:7)

18:SOUND13,0:SOUND7,247:COLOR=(1,7,7,7)
:COLOR=(1,0:8,0)
568 LOCATE0:19:PRINT"LE'DA":IFPW<6THEN348
ELSELOCATE0:28:PRINTSTRINGS(FW,"",")5PC(1
5-PW):LOCATE0:16:PRINT"AUZD":RETURN
578 SOUND7:254:SOUND8:15:FORI-0TO10:SOUN
D0:17-2:SOUND1:72:NEXT:SOUND8:0:POKEEHD2
07-P+((Y-40)\*8)\*145,32:U=USR1(P):I=(P-13
)\*6+(P-56)\*3\*(P-97)\*9\*(P-110)\*\*10:LOCATE1
+I\*2,17:PRINTCHR\$(116+I):I\*\*(I)=1-2\*(I=20
RI=3):GOTO140
368 SOUND7:246:SOUND8:13:SOUND8:280:SOUN

RI=3):GOTO140
3508 SOUNDT,246:SOUND8,13:SOUND6,200:SOUN
D0,100:SOUND1,0:SOUNDB,0:RETURN
590 IFVPEEK(6100+(Y-8)\*4)-32THENS=STICK(
0):POKE&HD207+P+((Y-32)\*8)\*143,110:U=USR
((P):IFSTHENGOTO140ELSEY=Y-8:PUTSPRITE0,(126;Y)-10:09:POKE&HD207+P+((Y-24)\*8)\*143,109:U=USR1(P):GOTO390ELSERETURN140,109:U=USR

TURN
420 IFIM(0)=1AND(D=98ORD=108)THENSOUND7 254:SOUND8:15:FORJ=0T010:FORI=0T015:SOUN D0:I\*10+50:SOUND1:IMOD2\*5+200:NEXT:NEXT: SOUND8,0:IFP=125THENGOTO390ELSEPOKE8HD207+P+((Y-32)\*8)\*143,32:U=USR1(P):RETURNEL

SERETURN
4.30 IFIM(4)=1THENSOUND7,254:SOUND8,15:SO
UND1.0:FOR1=PWT014:FORJ=0T0100:NEXT:SOUND
00.(100-1)=2:PW=PW+1:GOSUB360:NEXT:SOUND
8.0:IM(4)=0:LOCATE9,17:PRINT" ":RETURNEL

8.8:In(+)=0:LOCATE\*\*; FRITAL

SERETURN

448 IFIM(VAL(IS)+1+3\*(VAL(IS)=3))=1ANDP=
133-VAL(IS)THENSOUND7.254:SOUND8:15:FORI=
=0TO100:SOUND0:1\*2MD020+100:SOUND1.0:NEX
T:SOUND8.0:LOCATE(VAL(IS)+1+3\*(VAL(IS)=3))\*2+1,17:PRINT\* ":EN=EN+1:IFEN=3THENGOT 048@ELSERETURNELSEPW=PW-3:GOSUB35@:RETUR

\*(P=64):U=USR1(I):NEXT:P=W2(K):PUTSPRITE 0,(128,W3(K)),10,0:Y=W3(K):RETURNELSENEX

ENDING 480 SOUND7,254:SOUND8,15:SOUND1,0:FORI=Y TO112STEP8:PUTSPRITE0,(128,I),10,0:FORJ= TOTO90:SOUND0.11.7%10:NEXT:SOUND8.0:PUTSPRITE0.(0.209):LOCATE0.5:PRINTSPC(150):FORI=0TO2:LOCATE0.5:PRINTSPC(150):FORI=0TO2:LOCATE1.42.14-1:PRINT"!)"+STR
ING\$(11-I\*4."\T")+"\( \)^":NEXT

LOCATE0.6:PRINT"YOU BECAME RICH":PLAY"TC35V

1404L8CR4COEFR8FR8FR8FR8FR8FR8FR8FR8F

R8G8A2":FORI=@TO1:I=-STRIG(@):NEXT:COLOR =(6,INT(RND(1)\*8),INT(RND(1)\*8),INT(RND( 1) \*8)): GOTO80

'.... MACHINE LANGUAGE

@ DATA CD7E003EF1210020010018CD5600083 E02210000110008008010800CD4A00EBCD4D00EBS 32310F40D20F1083D20E9C92AF8F71100D21911A 9180E0A060F7EEBCD4D00EB231310F6C50180000

8.4646415151517171.0000251A000000000.11F1 F1F555555555 540 DATA FFFFFFFFFFFFFF.51515151515151 51.FFF9F9F9FD1F7E30.818F8F8F8F8F899191.FFF 9F9F9FD1F7E30.212F2F2F2F2F2253131.00FFFFFFF FFFFF80.110C002233332211.7E7E7E7E7E7E7E7E E.C1002131F1F12101.00E725F89FE7FF90.11C1 C12131312111 550 DATA 18181818181818.515151515151515151

558 DATA 181818181818181815151515151515151 51.66FF9999181818.FIF1717151515151.C3F FFB00DFDFDF00.6961A1116161A100.7EC381FF9 981C3FF.A1A2A2EBA5A5A5AA.0000224181824000 0.111101D1A1A11111.FFF9F9F9FDFTFE3C.A1AF AFAFAFABB181.E7C3C38D85C33C18.CACAA9A8A6

LE DATA FCE7EDØFFCØØ7830.515F5154E111E1 540 DATA FCETEOBFFC007830.515F5154E111E1 E1.184218B0B0184218.41A1A1A1F181A1A1.1F1 F1F0F7FFCF97E.A1A12121212F2F31.003C7EFBF DFDFF00.1177515F4F4FBB11.7E244280858581F F.A1F1F1F1F1F2ECE1.10103BFFC7387CC6.41A1 A1A1F1B1A1A1.001C0E0686CE7C38.11A1A1A1F1

570 DATA 006CFEFEFE7C3810.118191F1F19181 81.00000000003003956.111111111A18181A1.000 32DA949262D5B.11A1A181A181B1A1.000000008C 0BB9C65.11111111A1A181A1.00C08495926484D 1A1B1A1B1B1A1B1,7D914DB2A76EDBCC,A1B1 B1A1B1B1A1B1

### APAGE PROPERTY OF THE PROP

628 DATA A7P4E2C4P4E2P301P1E2P2A2E1P3C1E
2P1C1P6A3EAAEP3C1P6L1P1C1P1C1P2C2P1G5P1C
2P1A7E1P1C1P1L1K3L1PEE3P5

 28
 BATA AAP4C2P8A3P5A1P3I1P1C1P3C1H1P2A

 18
 BATA AAP4C2P8A3P5A1P3I1P1C1P3C1H1P2A

 18
 18
 18
 18
 18
 19
 11
 19
 36
 19
 19
 19
 19
 19
 19
 10
 10
 10
 10
 10
 10
 10
 10
 10
 10
 10
 10
 10
 10
 10
 10
 10
 10
 10
 10
 10
 10
 10
 10
 10
 10
 10
 10
 10
 10
 10
 10
 10
 10
 10
 10
 10
 10
 10
 10
 10
 10
 10
 10
 10
 10
 10
 10
 10
 10
 10
 10
 10
 10
 10
 10
 10
 10
 10
 10
 10
 10
 10
 10
 10
 10
 10
 10
 10
 10
 10
 10
 10
 10
 10
 10
 10
 <

DATA A7C2E1P4C2P401P4C2P5A101P111P11 1C1P3C1P3A1P4A1P2H1P4I1A3B1A2B1A9P3C1PAC

1P2H1P2G4A4P4C2P4C1L1K3L1J1P4A1PFP2 658 DATA A7P8C1A2J1P1A3I1A1C2P1I1P1A1B1A 2I1P3C1P3C1P3A1H1P1B1PAA6B1A9P1A1B1A1B1A 1P511A2C1P5G5E2P1I1A1I1P1C1P5C1P6L1K1M1K

2M2LIPE

600 DATA A7P2I1AZI1PZC1PAC1PBC1P3C1P3A1P

101P3H1P411P501P1A1P6A4P5A1PBC1P3I1P1G5P

2A1PFH1P1A1P4J1PB03P5

478 DATA A7PBC1P6N1A1P2C1PAA1C1A1J1P1C1P

3A1P1A1P2I1P8ABN1A4N1A5I1A2P1A5P2A1F2G5F

2A1PFP2L1K1M1K1L1P7A5P5

600 DATA A7P6A1P1C1H1P5C1P4A1P3A2H1P4C1A

2P1C1P3A1P5J1P7A7P2A2P7E4P1E1P2E1P1E3P2A

1G1A7G1A1H1PAL1K3L1I)P5I1PFP1

600 DATA A7P6AE1P1C1P401P1C1H1P7E2P3A3P3C

101P2A1P2J1PFP2A1PFPBG1P1E4P2G1A101P3A1F

511K3L1P4H1P5I1P1A1PB

TOTE A PROPERTY OF THE APPEAR OF THE APPEAR



S ……スティック入力用

U……マシン語の呼びだし用

W1(n), W2(n), W3(n)

……ワープ処理用

X ……マップ増分用

Y……自分のY座標

10~70 初期設定/マシン語の 書き込み/各種パターンの定義 /各種データの読みこみ

80~120 タイトル表示/マッ

プの作成/変数初期化

130 REM(メイン)

140 キー入力

150 とげの処理

IBD スティック判定処理へ

170~180 各種台の処理

190 ゲームオーバーの判定

200 黄色の台の特別処理

210 落下する処理

220 宝箱の処理

230 入力されたキー判定

240 ワープ処理

250 メインへ(行140へ)

260~270 つたの処理

280~290 左右移動の処理

300 REM(サブルーチン群)

310~330 各台のサブルーチン

340 ゲームオーバー処理

350~360 ダメージを受けたと

きのサブルーチン

370 アイテム入手サブ

380 サウンド用サブルーチン

390 噴水処理

400 REM(アイテム処理)

410 各アイテムの処理ルーチ ンへ分岐

420~440 各種アイテム処理

450 REM(ワープ)

460 ワープ処理

470 REM(エンディング)

480~490 エンディング

500 REM(マシン語データ)

510 マシン語データ(行30で読

みこみ)

520 REM(キャラデータ)

530~570 キャラクタデータ (行40で読みこみ)

580 REM(ワープデータ)

590 ワープ用のデータ(行50で

読みこみ)

600 REM(マップデータ)

610~700 マップデータ(行60 で読みこみ)

&HD0000~&HD02E 多色刷りの処理

8HD02F~8HD056

マップの表示ルーチン

※ここの部分をとくにくわしく 右のカコミで紹介

(にゃん☆)

### ■マップ表示ルーチン

アドレス	7	ン語コ	-F		ニーモニック	
DØ2F		F8		LD	HL, (ØF7F8H)	BASICから引数を 受け取る
DØ32	11	00	D2	LD	DE,00200H	ワークのアドレスを
DØ35	19			ADD	HL, DE	末める
DØ36	11	A9	18	LD	DE, 18A9H	VRAMのアドレスを
0039	ØE	ØA		LD	C,ØAH	指定する
DØ38	06	ØF		LD	B,ØFH	表示する幅の指定
0030	7E			LD	A, (HL)	
DØ3E	EB			EX	DE, HL	
DØ3F	CD	4D	00	CALL	004DH	1 本 二 5 5 5 年 二
DØ42	EB			EX	DE, HL	
DØ43	23			INC	HL	
0044	13			INC	DE	
0045	10	F6		DJNZ	0D03DH	横り行ぶんくりかえし
DØ47	C5			PUSH	BC	
0048	01	80	00	LD	BC,0080H	
DØ4B	09			ADD	HL, BC	
D04C	EB			EX	DE, HL	表示する場所を1行下に
DØ4D	01	11	00	LD	BC,0011H	
DØ50	09			ADD	HL, BC	
DØ51	EB			EX	DE, HL	
0052	C1			POP	BC	
DØ53	ØD			DEC	C	ぜん、ぶ表示するまで くりかえす
DØ54	20	E5		JR	NZ,0D03BH	
DØ56	C9			RET		BASICにもどる

### プロコン用だっために



2度目の投稿で初採用だ/ うれしいな あ。本当は、このゲーム、プロコン用だ ったのに8月19日に送ったら間に合わな かったよー。グラフィック賞でもとれる かなあ、とか思ってたのに。でも、採用 されたんだからまあいいか。このゲーム、 ウリはグラフィックと、ツタを上り下り するときとかいらない所にまでつけたサ ウンドでしょうか。うまくなったら2分 でクリアできます。まあ、付録ディスク にも入ると思うんで、遊んでみてくださ い。もしかしたら、おもしろいと思う人 もいるかもしれません。

MSX MSX 2/2+RAM32K by MIYA

▶遊び方は41ページ

### マップ座標

K……土の落下時の着地点のY 座標+1

LX、LY……掘り道具が掘る 位置

VX、VY·······落下中の掘り道 具の移動方向

X、Y······落下中の掘り道具の 位置/エディット時のカーソル 位置

### その他の変数

A、A\$·····一時変数

B……落下中の掘り道具がシャ ベルなら1、ドリルなら2

□……次の掘り道具。コードは

C\$(n)参照 C\$(D)……ゲームキャラ表示

文字列(0:空間、1:土、2: 岩、3:温泉、4:シャベル下、 5:シャベル右、G:シャベル

左、7:ドリル下、8:ドリル 右、9:ドリル左、10:壁、11: 「温」、12:「泉」、13:「紀」、14:

「行」、15:「MI」、16:「YA」) CN.....CHANCE

□(□)……ゲームキャラ左上の 文字コード。添字のNの意味は C\$(n)参照

E……エディット中であること

はじめましてのMIYAです。某高専某学年某組某番に在籍で、この号が でる頃には、高専祭に向けて「入場者カウンター」なるものを作っているか もしれません。去年も作ったのですが、2日目が雨で、パーになりました。 この採用通知は例のごとく試験中に届きました。12月号採用ということは 8/20に間に合わなかったんですかねえ。当初5画面におさめるつもりが かんたんにはみ出してしまい、「えーい、それなら!」ということで面を増 やし、エディタを加え、REM文をつけて…となって9画面になってしま いました。明日、いや今日も試験です。では、このへんで。(MIYA)



のフラグ(1または11)

**ES……**エスケープシーケンス 田

H……ハイスコア

1、 J……ループ用

LI....LIFE

MX……最終ステージ番号

N……エディット面の登録ステージ番号

P\$(n)……効果音データ

S....スコア

ST······プレイ中のステージ番号

ST\$(n)……ステージnのマップデータ

丁……落下中の掘り道具

Z······仮想VRAM先頭アドレス

### 8HA000~8HA063

プレイ中のステージのマップ (仮想VRAM。座標(X, Y)の アドレスは&HAØØØ+X+ Y×10)

### プログラム解説

10~60 プログラム初期化

10~20 画面初期化/整数型 宣言/お待たせメッセージ 変数初期化/プログラム定数 定義/配列宣言/データ読み こみ/スプライトパターン定 義(エディットカーソル)/U SR関数定義(キーバッファ クリア)

30 パターンジェネレータテーブル・カラーテーブル設定 40~50 初期設定高速化用 (改造法参照)

60 ゲームキャラ表示文字列 定義/効果音データ・ステー ジデータ読みこみ

70~110 ゲーム初期化

70~80 タイトル画面表示 ステージ番号初期化/スプラ イト消去/トリガー待ち

90 エディットフラグクリア /キー判定(エディット判 定・ステージ選択)

100~110 画面を壁で埋める 「MIYA」表示/変数初期 化/エディット判定

120~150 ステージ初期化

120 ゲームクリア判定/L IFE初期化/マップ(仮想 VRAM)クリア/マップに ステージデータ書きこみ

130 マップから画面を描く 140~150 スコア等表示/最 初のドリルの決定/効果音

160 新しい掘り道具初期化(スコア等表示/落下掘り道具更新/次の掘り道具の決定と表示/落下掘り道具の表示/ミス判定と処理/ゲームオーバー判定)

170~190 掘り道具落下ループ 170 効果音/スティック入 カ/ディレー/座標限界チェ ックと着地判定

180 効果音/掘り道具のスティック入力による移動

190 掘り道具の落下

### 200~250 着地

200~210 掘る位置を求める 座標限界チェック

220 掘る位置に温泉があれば [ステージ・スコア更新 効果音] /掘れるなら [効果 音/両方のキャラを消す/スコア更新]

230~240 掘った位置の上がマップ内で土なら落下させる250 掘れないとき(効果音/土または岩の表示/LIFE更新/CHANCE更新/ゲームオーバー判定)

260~270 ゲームオーバー(メッセージ/トリガー待ち)

280~290 ゲームクリア(画面 クリア/効果音/メッセージ トリガー待ち)

300~310 スコア等表示サブ (ハイスコア更新を含む)

320~370 エディット

320~330 エディットフラグを立てる/カーソル位置初期 化/マップクリア

340 キー入力/ゲームキャラを置く(0~3、A)/終了(E)/クリア(C)/登録(D)350~360 カーソル移動370 登録

380~770・2000 データ

380~390 ゲームキャラ左上 の文字コード(行20で読みこ み)

400~560 パターンジェネレ ータテーブル(行30で読みこ 74)

570 カラーテーブル(行30で 読みこみ)

580~590 効果音(行60で読みこみ)

600~610 スコア等の見出し 表示とデータ消去用(行150で 読みこみ)

620~770・2000 ステージデータ(行60で読みこみ)

### 問題占

以下の問題点は、リストに示した行を修正すると解決できる。 CLEAR文を書かずにPO KE文を使ってはいけない(行 20。ステージをある程度以上追加すると、正常な動作が期待できない)。

CLEAR文を追加した結果、ステージをある程度追加すると 異常動作のかわりに「Out of memory」になる(行 20の終わりのZへの代入文と追加したCLEAR文の第2パラメータ)。

行40は、その使用目的から言って、終わりにEND文を書くべきだ(行40を生かして実行した場合、行30~40を削除して行50を生かさなければ意味がないし、忘れないためにはすぐやるべきだ。したがって、CTRL+STOPで止めさせるのではなくENDすべき。改造法参照)。

単に気づかなかっただけだろうが、行80の最後のトリガー待ちはないほうが操作性がいい。つまり、RETURNキー等を押した後、スペースキーを押さなくてもいいようにすべきだ(行90の修正はこれにともなうものを含む)。

存在しないステージを選択しようとすると、ステージ1がスタートするが、無視すべきだ(行90)。

各ステージの初期マップを書いた後、すぐにゲームに入っているが、このゲームはパズル性を持っているので、ゲームに入る前に全体を眺める時間を設けるべきだ(行150の終わり。修正すると、スペースキーによりゲ

ームがスタートする)。

行340の1行目「AS=MID \$(AS, 1, 1)」は、たぶんデ バッグの名残りだろうが必要ない。

行370はエディットしたステ ージを登録する処理だが、ステ 一ジ番号を入力させる意味が無 い。例えば16番目のステージを ステージ20として登録しても、 16~19を作らない限り、実際に はステージ16になってしまう。 また、DATA文を入力しなけ れば(コマンド待ちにしてDA TA文の行でRFTURNキー を押さなければ)プレイ不可能 なのだから、トリガー待ちでは なく「END」か「STOP」にす べきだ。なお、修正リストの「E ND」の後のGOTO文はCO NTコマンドに対応するため。 と言っても、DATA文を入力 すると、CONTできない。

### 改造法

以下の手順により初期設定の時間を半分以下にできる(F1-XDで13秒⇒5秒)。なお、行40を修正した後のプログラムを使うこと。

①行40の「」を削除する

②ドライブ 1 にディスクを入れ てRUNする(ファイル「ONS EN. DAT」ができる)

③「□ K」が表示されたら、行 30~40を削除し(円EM文にし てもいい)、行50の「」を削除す る

④行400~570を削除する(ただし、これを削除しなくても効果はある)

⑤セーブする(一応、元のプログラムとは別のファイル名にするといい)

行110の3行目の終わりの「3」はCHANCEの初期値だ。 ただし、32768以上にするとエラーになる。画面表示を乱したく なければ99以下にするといい。

行170の2行目「一2∅ \* (ST<5)」を定数にすると、全体のスピードを変えられる。20でステージ1と同じ。うんと遅くしたければ200くらい。



行120の1行目の中程の「2 ☑」がLIFEの初期値。画面表 示を乱したくなければ99以下が いい(40で十分だろう)。

### 作法と効率

REM文が多いのは良い(と いっても、あくまでも他のファ ンダムのプログラムに比べれば 多いということ)。

マップを2次元配列とせず、 PEEK・POKEを使ったの は、以前連載された「ダンジョン RPGの過程」を読んだからだ ろうか? そうだとしたら申し 訳ないことだが、あの実験はア ドレス計算を考慮していない不 十分なものだった。

PEEK、POKE そのもの と配列アクセスを比べれば、ア

ドレス計算がない分PEEK、 POKEが速いに決まっている (あの実験はこのことを示して いる)。一方、BASICでアド レス計算をやるよりインタープ リタにやらせた方が速いに決ま っている。そこで、両者を総合 するとどうなるかということだ が、正しい(と思われる)実験で は、少なくとも3次元までは配 列アクセスの方が速く(大した 差ではなかった)、4次元以上で 結果が変わると考えられる理由 は特にない。

では、なぜダンジョンRPG が速くなったかというと、はっ きりしたことはわからないが、 拡張や改良を繰り返しているう ちに多次元配列を多次元にする 必然性が失われてしまったとい

ONSEN.FDZ ※付録ディスクに収録しているものは、修正用リストに従って改造したものです

J:NXI:RES TONEOSS. PORIO TO SERVICE SE

IFF=1THEN340 け~ーむ・めいん ==

180 PLAYP\$(6):LOCATEX#2+1,Y#2+1:PRINTC\$(
0):X=X+VX:Y=Y+VY:LOCATEX#2+1,Y#2+1:PRINT

=4)-(T=7):B=1-(T>6):IFLX<@ORLX>PORLY>PTH
EN250
220 A=PEEK(Z+LX+LY\*10):IFA=3THENST=ST+1:
PLAYP\$(5):S=S+LI\*30:GOTO120ELSEIFA=BTHEN
PLAYP\$(2):LOCATEX\*2+1,Y\*2+1:PRINTC\$(0):POKEZ+LX+L
Y\*10.0:S=S+10:GOSUB310ELSE250
230 LY=LY-1:IFLY\*0\*THEN10\*DELSEIFDEK(Z+LX+L
Y\*10)=ITHENLOCATELX\*2+1\*LY\*2+1:PRINTC\$(0):POKEZ+LX+L
LY\*10)=ITHENLOCATELX\*2+1\*LY\*2+1:PRINTC\$(0):PLAYP\$(2):POKEZ+LX+LY\*10;PRINTC\$(0):PLAYP\$(2):POKEZ+LX+LY\*10;PRINTC\$(0):PLAYP\$(2):POKEZ+LX+LY+10;PRINTC\$(0):DCATELX\*2+1\*10;PRINTC\$(0):DCATELX\*2+1\*LY\*10;PRINTC\$(0):LOCATELX\*2+1\*LY\*2+3:PRINTC\$(1):NEXT:POKEZ+LX\*LY\*10;PRINTC\$(1):NEXT:POKEZ\*LX\*LY\*10;PRINTC\$(1):NEXT:POKEZ\*LX\*LY\*10;PRINTC\$(1):NEXT:POKEZ\*LX\*LY\*10;PRINTC\$(1):NEXT:POKEZ\*LX\*LY\*10;PRINTC\$(1):NEXT:POKEZ\*LX\*LY\*10;PRINTC\$(1):NEXT:POKEZ\*LX\*LY\*10;PRINTC\$(1):NEXT:POKEX\*LX\*LY\*10;PRINTC\$(1):NEXT:POKEX\*LX\*LX\*LY\*10;PRINTC\$(1):NEXT:POKEX\*LX\*LX\*LY\*10;PRINTC\$(1):NEXT:POKEX\*LX\*LX\*LX\*LY\*10;PRINTC\$(1):NEX

480 DATA FF8080A0A080B080FBFBFB080A0A080F
FFF910101818181F1FDF18181810101FF
490 DATA FF8080808181818FBF8F81818181080F
FFF910105050D00FDF0F00D00D5050591FF
500 DATA FF85858585B5FD81FF80FF80FD858585F
FFF454545457F01FF81FF817F454545FF
510 DATA 000003222302360000312121212770
00000F8088F808F80000F88A8A8A8FC00
520 DATA 0000031822302300000312121212770
00000E020202020200008F94020100C00
510 DATA 0000001021818227F09282A2A48080
0000000007E02027E40404940425E00
540 DATA 0000001021818227F09282A2A48080

630 DATA 00000000000000000000000000AAA10000 0A2AA100000020010000002001000000220011000 022331100 

002220000022111220021122211221A21112A11A 2183012AA 658 DATA 1AAA000000100000000010000010011 AA00010011222221A2112A2212A112A2A212213

2A2A21231 000 DATA 000AAA0000000A131A00000A131A0000

10000A0021200A00A20002A0A00200020000 92AAA2999 

10A010A00 

0000000002 DATA BAABAAAAABBABBBBBBBBBAAAAABAABB A883288A88A8A8288A88A8A8288A88A8AA288A88 A000200A0

708 DATA 00A0AAAA000A000000A00A010000A00 0AAAA0A000A011101A00A011101A00A320000A00 BAAAAAABB

013000000

720 DATA 00000000000AAAAAAAA0AA000000001000 999999999

730 DATA 0000000000000000000000AAAAAAAA 0000A01A30AAAAAA10110000001A1AAAAAAAAA13 0000010A3

BOBBBBBBB

200000020 760 DATA JAA0AAA0AA10000200001AAAAAAAA0A1 

013110000 770 DATA AAAAAAAAA000000000000AAAAA0A1AA0 000000100A0AAAAA1AA0000000103AAAAAA01003 200100

2000 DATA \*\*

### 修正用リスト(「問題点」の項参照)

20 CLEAR200, &HB000: SCREEN1, 1, 0: COLOR15, 1 : WIDTHS2:CLS:NEVPOF:DEFINTA-Z:PRINT\*15

MIEV=571": H+0:ES=CHRS(27):DIMCS(16),D(16)
):TS(58):FRRI=971016:READO(1):NEXT:SPRIT

E\$(0)=CHRS(255)+"♥♥♥♥♥♥"+CHRS(255):DEFUS R=342: Z=&HB000

R=542:12=AHBBBB 48 '8SAYE'ONSEN.DAT",0,&H2298,S:END 88 PLAYPS(0):CLS:FORI=0TO3:LOCATE10+1\*2, 18:PRINTCS(I+11):NEXT:LOCATE15-18:PRINT" by":FORI-0TO1:LOCATE10+2\*1.18:PRINTCS(15 I):NEXT:ST=1:A=USR(0):PUTSPRITE0:(0,209

).15
90 E0:AS=INKEY\$:IFAS=CHR\$(13)THEN330ELS
IFAS=""THEN90ELSEA=ASC(A\$):IFA>48ANDA<
8THENA=VAL(A\$):IFA>5<EMXTHENST=A\*5ELSE90
ELSEIFA<>32THEN90
150 RESTORE610:FORI=0T014:READA.B.A\$:LOC
ATEA.B:PRINTA\$:NEXT:C=RND(-TIME)\*6+4:GOS
UB310:PLAYP\$(7):LOCATE 24.4:PRINTC\$(C):F
UB310:PLAYP\$(7):LOCATE 24.4:PRINTC\$(C):F
340 A\$=INKEY\$:IFAS="0"ORAS="1"ORA\$="2"OR
A\$="X"ORA\$="A"THENLOCATEX\*2+1,Y\*
2+1:A=VAL("&H"+A\$):PRINTC\$(A):POKEZ\*X\*Y\*
10:A:ELSEIFAS="C"THEN80ELSEIFAS="C"ORA\$="0"ORA\$=""0" ORAS="c"THEN33ØELSEIFAS="D"ORAS="d"

TO STATE THE PRINT "STAGEL"N"]":PRINT:
PRINT620+N\*10;"DATA "::FORJ=2TO9:FORI=0T
09:A=PEEK(Z+I+J\*10):PRINTHEX\$(A)::NEXT:N EXT: END: GOTO330

うことが考えられる(1次元で 十分な配列を多次元にすると遅 くなるのは自明で、PEEK・ POKEによる速度アップは1 次元配列による速度アップを越 えることができない)。もっと も、担当者個人としては、高速 化の原因は配列をPEEK・P OKFに変えたこととは別にあ ったのではないかという疑問を 捨て切れずにいるのだが……。

いずれにせよ、少なくともこ のプログラムでは、マップ(仮想 VRAM) GPEEK · POKE より2次元配列を使うほうが速 くて便利でわかりやすいという ことだ。

タイトル画面をクリアして画 面を壁で埋めた後の間が気にな る。直すと副作用が出てさらに 直したくなるので修正リストに は入れなかったが、マップ(仮想 VRAM)をクリアしながら同 時に新ステージのデータをマッ プとゲームフィールドの両方に かけばいい。そのままではエデ ィット時に不都合が生じるが、 ステージロとしてエディット用 のデータを持たせれば解決でき る。気になった副作用は、ステ

ージクリア後の間が短くなって しまうことだ。

「NN」を行番号、「……」を複 数のステートメントとすると、 このプログラムには「IF × x THEN .... ELSE nn」という表現が多い。しか も、多くの場合、「……」の処理 は次の行に続いている。こうい う場合は、条件式を変えて「IF XX THEN DO EL SE ……」とするとわかりや すくなる(さらにいえば、ELS E以下は別の行にすべきだ)。行 250の後半の複合 | F文もそう

いった例の1つで、

IF LI>O THEN 1 60 ELSE CN=CN-1:PLAY P\$(4):GO SUB 310: IF CN> Ø THEN 120 とすべきだが、もう1つ、複合 I F文はできるだけ

THEN ELSE IF THEN ELSE IF

のように書くとわかりやすいと いう意味でも上記のようにすべ

(ANTARES)



# ~出現/ イカゴースト篇~

### MSX 2/2+ VRAM128K by OFUKO

### ▶遊び方は42ページ

A、B、I、J、K ······汎用 A\$、B\$······文字表示用 C、CC、D、DD·······選択力 ーソルの座標管理用

C1、C2……コンティニュー

E□……現在のモード

FNA(n)……指定した番号の

パレット情報を返す

K(n, m)……イカのパラメー

夕の保存用

\_ ……文字数

Q、Q1、Q2······各種モード のレベル用

A、GA、ER……ラウンドの

情報

S……入力用 TK……残りタコの数

X, XX, X1, Y, YY, Y

7 ……座標関係汎用

X(n)、Y(n)······座標の保存

10~50 初期設定

60 ゲームのスタート

70~80 変数初期化

90~180 イカの性格を設定

190~200 画面の表示

210 メインルーチン(マシン語

の呼びだし)

220~240 ラウンドのクリア

250~260 ミスしたときの処理

270 座標を得る

280 スプライト消去

290 ラウンドマップの表示

300~310 文字表示ルーチン

320 効果音

330~350 各種キー入力処理

360~370 タコの表示

380~390 各キャラクタの座標

データ処理

400 各種サブルーチンからの

共通リターン部分

410~420 イカを消す(エディ ット時)

430 キャラクタの表示(エディ ット時)

440 画面表示の許可

450 画面表示の禁止

460 文字の消去

470 レベルの表示

480 音を消す

490~500 音楽演奏関係

510 石の表示

520 画面消去

530 星の表示

540 タイトルの星の座標を求

める

550~560 パレット制御関係

570 パスワード処理およびチ エック

580 トリガー入力待ち

590 パレット制御

600 時間待ちループ

610~700 タイトル画面の表示

710~750 パスワード入力 760 エディットメニューの表

770~860 エディットのメニュ

一を制御

870~880 エディット画面の表

示

890~950 エディット処理

960~1020 イカのパラメータ

を設定

1030~1050 プログラム終了処

1060~1250 感動(?)のエンデ イング

1260~1320 音楽関係

### マシン語解説

SHC580-SHC597

タイマー割りこみフックの保存 と書き換え

RHC598~RHC59E

USRSの呼び出しアドレスの 変更(二重書き換えの防止)

&HC59F~&HC5AB

フックのセーブ用ワーク &HC5AC-&HC5B9

タイマー割りこみフックの復帰 SHCGDD-SHC7EF

BGMデータ

2HC800~2HC82B

VDPレジスタ操作関係

8H082C~8H0847

POINT相当ルーチン

2HCB57~2HCB6E

COPY相当ルーチン

8H087E~8H0879

タコ・ブロックの移動

&HCB7A-&HCBCB

タコ・ブロックの検査

RHCBC9~&HCBEØ

タコのスプライト表示用データ

BHCBE1-8HCBF7

鍵・ドアの判定

BHCBFB-BHCCO2

運搬中のブロックとイカの判定

RHCC03~RHCC14

当たり判定

2HCC15~8HCC36

運搬中のブロックとイカの判定 RHOCS7-RHCC51

運搬中のブロックとイカの衝突

判定 BHCC52-8HCD86

イカの処理関係ルーチン

RHCD87~8HCD8D

イカのスプライトを表示

RHCDBE-RHCDEC

タコとイカの判定ルーチン

RHODED~RHCE 13

イカとブロックの検査

RHCE14~8HCE26

倒されたイカの処理

&HCE27~&HCFAE

イカの移動 1

RHCFAF~&HCFEA

ボス表示ルーチン

SHOFEB-SHD1A8

イカの移動2

RHD1A9~8HD1B1

効果音サブ

RHD182~8HD109

タコ・ブロックのスプライトパ

ターンの定義

RHDICA~&HDICF

タコの表示

RHD300~&HD8FF 座標およびスプライト用ワーク

RHD460~8HD428

タコ用の各種ワーク 8HD480~8HD5FF

イカ用の各種ワーク

RHD800~RHD617

BGM用ワーク

2HD618~8HD80D

BGM制御関係

SHD80E~SHDBDA

BGMデータ

RHDCCC-RHDCD2

効果音データ

RHDEOD-RHDE17

文字列を数値に変換

SHDE 18-SHDE 19 データ書きこみ用ワーク

SHDE IA-SHDE53

データの書きこみ関係

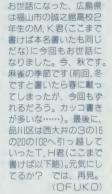


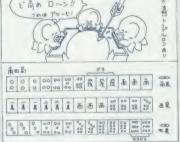


### 秋です。麻雀の季節です

こんにちは。2度目のOFUKOです。今回の作品は、本に載っていたア センブラを打ちこみ、それを使ってつくりました。タコが主人公、敵がイ カで、ブロックを使ってカギを取り、ドアに入る。基本が全然変わってい ませんね(じつは次回作も……)。いろいろと細かい点に気を使った、つも りでした。しかし、正直いって僕自身は、ゲーム内容そのものに不満があ ります。このみの問題かもしれません。今回も裏面がありますが、とても 難しいです。気の短い人には不向きでしょう。ところで、BGMは、前回







### T&IKA2-A.FDZ

CLEAR1000,&HC600:COLOR15,0,0:SCREEN5,

10 CLEAR1888.&HC688:COLORIS.6.8:SCREENS, 2:SETPAGE, 3:CLS:SETPAGE, 3:CLS:DEFINTA-Z: FORI-#1072:READA\$:POKE&HDE80\*1.VAL("SH"+A\$):NEXT:DEFUSR=&HDE23:DEFUSR1=&HDE34:DEFUSR2=&HDE49

\*\*DATA 7E.FE.\*1,38.82.DEFUSR1=&HDE34:DEFUSR2-&HDE83+CPUSR2=&HDE49

\*\*DATA 7E.FE.\*1,38.82.D6.87.D6.38.23.C9.CD.88.DE.81.C9.88.82.55.EE.85.56.EB.C9.CD.18.DE.81.C9.88.82.55.EE.85.56.EB.C9.CD.18.DE.81.C9.88.82.55.EE.85.85.85.EE.85.85.EE.85.

30 AS=USR("D0003C003A8F60E1108321F7227 EA720FBE506051100DD2323231ABE20E01310F8E 17EA720606108000918F6FE21C8FE3F2841FE402 00B23C008DE57C00BDE5F18E0FE6106013807066 0473E011886FE473812D0645C54F0600E8ED42") 40 AS=USR1("C0740109C14F131805C0BDDE4FEB 79CD77012310FF9E818AE237ED063023E50F0F0F4F 79CD77812318F9EB18AE237ED638023E598F9EBF4FE687C6786779E6E86F811808093E28F5CD74814F
8688AF87C841228D13CC88918F6EBCD7781EB2313
F13D288BFE1828DF81280808ED421808E1C321DD")
58 SETPAGE.8: A=USRZ(0): AS=USR("DE492180C
61180C601FF17C35988"): A=USR3(8): COPY(0.1
6)-(255,47).1T0(0.8).3: RUN"TBIKAZ-B.FDZ"
60 '3C6888A35G2DG38GK1434CK353M32GKXIFFH
28G2ENZDGKKIG29GKG2F28ZXJ3AT39G37GIG35GI
63C63B6GGIG3E1EDFFH34L3214L1G6V0M12F281K

30KKUIIGGWOMIZBUIKZDØ5GGKOUGKGKGKSIQ 70 'GGK1432G2BO37M35G34WGGQG31GIFFFE00C6 H15HHKH1437J28J0530GXL41L1E2F0ANINPIGIRR

TISHKHK1437J28J055363XL41L1E2F8ANTNPTGIRR
NTS5L346NV6GT62F6IS0010GKM6G062D6I280IDG2
EG002BF6066H5HKHX1437J28JU009JJHUH
80 'HKHUUGSAT39GK6IG35GIGSC63BG0GIG3E140
GMG3AMM6K6IG356IGUG3B60GIG3E2805369F61D0
LLGIKRITIEGIKZ111CGIKUI1AGITID05G6K8A
70 'SGK6K6KSIGG6K14236262824625FFFE22C7H
28HMKHH354HH3FHW260AS629GLGMRRKJJ61F62462
3GVGAT27ZTH2BHKHH354HKH4HHKH28256241423
GTFKKGDGIMOGOKK6369FEC5C78A45A4AIGAHGGMA
IIGAHGGMAIIGAHGFFHNAJIGGCAN080
104 'EDA1066FILC95A87803C4F082CDKC8R78E6
8128FAPNC3GF5ZH3EPU791971118C6W8FC9214AU7
328872F3C01CMW8BJ9TJXHJ08J078J17J1825900
6202M14433276Y2175H732BA726A716A78
118 'F3C01CSCBB3FG0980B1RH9908218IGGDD0A
F3286D4CD5M573A89L5FL3E81PIPD182RFE8528
84AF32ICWTRASJAOTKTC29AC97AX82DA52K2085Y
DRLL0L282F380BK08TRTGTTT18160E023A01

DRLLQL282F380BK08TRTGTTT18160E023A01

'D4C610471EHM06MA7207F7B3208L18790EF ESØ1LD602471E00QE8D090A72067K1CKKK61K0AK K28X0E10CDE1CB38543EFC2100DC320BWRA9D1K1 CKC39AC93A01KC60657KZKK105FAFXXLCD2CC8 CKC59AC95AB1KC60057KZKK105FAXXLCD2CC8
13a 'FE83289D104K151059100a2021M3297043A0
HK0DH577BJ0CJC5UCDMC8C13E02KKKJ042120DC1
8B107ACB3A0ED4471101802809K06KA7C287CA18
21N0FNN20TK01K81321IT12N00J47E6XFE0330
1-0 'DE78LF0WRWESW0JJM0DH06KCD15CCP07MA
728573EPU12MP08H4F100181PJIL0CH97LL15FM0 713CE603OKK28050601C3EBCAO12OH02H3EWJ04J H09H3A0AHEE10MJJ2017O0DJ5710CI5F0100U 'AFCDOC8LKa3E02MMMX06XA7NX32KKC2RCAG

10700AC9K3828CD44Ga27CEH4EHU7E103CIBE

F3248CBMZCH8764708SC51U57UC1M183E8ZMMM7A
C6MJ20E378KK5FEBBMD8X323E8XC9C0F8CB3823
DDTE0F4W4407BC615FT4ECF7ALR57LLLSL08KK
P07 'KRD6RRLL4FC93E15A71NZCC8aE118F5DD7
E8E02809Kx103C1BE112000CDA9CEM77KBDKKK0
EAFII10017068R44Ga27UH4EHV0FJ5BJC49DCFKF
8CB3009J37CCDD7700KA65K360808C387NL7E 2828203DL868320aJ6681H6E888E16CDKC838138 405E82888095D1DD7771886MASMMM881128HFD19 RQIE1C9R35180NJ7EVHZMHK8CHK83ZA9CEKK89 312 'KBDKKK8EHWN4FFE883E78388ZI988T8AHT8 3A72886K35KC369D8KQ8181FE193884T18AHM883 809JI792F3CZ77M78II010GCDAFCFM7E00H860EF E193004T18aHM88380BJIVYV2F3CJ77J78II00 II0 'SGCDAFCF2AJD4R14MFDCB30053E02321AQ7 AD608677BII6F06HDD4E0A110400FD75HH7401H7 10278FE0728T10320067DC6106F180C00SO087C0
067SD61S79M044FF019MD4C3A2C03A8FKFE03
38 '202F2A80L0E16AYC8302S25160DC0MAPD13A9
FU3D32II20053E01L1ALDD3602FE17E0CH7704HD
0314C38AD1LR0EA72006CDBDCENXN4F186002806
FEA038311F03004ZM1802L0792F3CDD770E78
340 'IIO2A80D45A8FHFE032014T16CDFDC8380D
Y4E13EBNASD1L7700H71XNF8WW06J37CCPSSH7E0
04F18601280CFEF03811IF83004400H1802L00792
F3CDD7709781I013A8FD4FE032017ZA80L0E16
350 'CDFDC83000Y4E13EBN9501L7701H7109NF8
WW86J4ACCPSSFD3602B8IIRBCC39AU7AJ3809D61
608792F3C4FJC9C6NH7BBD18EE3E0122NY3215HR
F33A07003C4FTED7918EIIG696610E0E8183FBC9 10278FE0728TI0320067DC6106F180C0050087C0 F33A07003C4FTTED79I8EIIG69G610DEBIB3FBC9 11GCB2100760610CDB2D1PD9PP78PP08C3PP

114F20HKD0F0DP2802J00FF05R013DS77NH

7110IGCD5BCEC46DHK9CHS7E0BEE08J77JH860AF DK02C604JJ06CDAAG01X00N09J20JDDJC35ACCJ7



\*\*COMPAGE \*\*\* ADDRESS \*\*\* ADDRESS AND ALL STANDARD AND AL 'aD600AFDA2584H0F70DDDEJME3HMMMFDJ1C 01D8004F0A2584H0 01D8005D0D9C0CE70B3CG9B0A02G7309EB086BG F20780G14GAF064EGF4059EGKG01GBA0476G36GF E9C181Ca IEZ7ENNFFGD82: ?: ?X? = 560 '03344508574F9FBFBFBFBFBFBFBBC5825211CTC030C EF109D09D30FDF24FAAC2UE0V07060D3F7FFFbD F6FLb1FTC0F03FPAFBBFBFBEFECFETEBEIE000d387 7CJLic0E02Lh8304990BaHJN9C0299000aH 570 'JLNc0718603E67aFFFFBBC94958249920bE 01A047CE7E6FEb3D28A94502498600075F1F27AB F3F5C1838785DK60T8E2F8AE5E4FCAUU1C1EBAKB 6T27MGAF4F5D5A135E82926140H0DE01A77-7C 580 '7AU2E7EFD3F272AC08299620071F9FP302A 57562C4C6C1EN60003E7EFBFCDCACH3A1816a38K B6Ta030C3817J1F1AU70206051L070aC0F95CABJF8ACABEBCL98H00030F3F7FG1F22a42EE71F1FFA 9F07C0XFCFECFBTCa5EF7ELFDUNS?JZK 590 '103583831971F1AV70206051L070aC0F95CABJF8ACABEBCL98H00030F3F7FG1F22a42EE71F1FFA 9F07C0XFCFECFBTCa5EF7ELFDUNS?JZK 590 '1035838319F176FH032044088 MC07FFFN5F1E1Da0F57C4FFFFAFCLFDUNS?JZK 590 '1036838319F1K4F37357D07E6F4003000CCb84788502532C033FF33FU183078FC7E7FNF 000 '4F33U0C07CV806M535C3FCVC0FBFEKA7BBDDEFFE09FLUN8044C88PYFNH44828AC7C3E7LC0PFEY9F703C008085CYFCGF0JC0AHAKAFFAF1EEEFDFCDB04NFR80V7TCFFFCLKGAJBENTC0710830F1FA3FFFATAFCFLGFCKNGAUBNTC0710830F1FA3FFFATAFCFLJG1KGAJLGILC0007R5XTT7U7N707P 510 '703141362F1FW355D0D0HJNPRUN826CF4F8 FCTCBBBAHJLNPR00037669C2E5C59E3A3C140207 0P7701V6C9C8A04028SC74582JL019A6C2 707701V6C9C8A04028SC74582JL019A6C2 72744F44464EPEEEB0GEFF60606FEI6006F0

638 'WAFBABFBAT0F6888c86TSzzzqF4FFG44c4E
0AAEEEE0Ga60GF0WAFBB0BBA080F6F6EPD8886TSz
zzqF4FF44dkEEE0Ga0EEEHAGF0LAFB888BBANF68E
47a4F88a6ESzzzqF4a44d4EFFFFFEE0EESGIF0
440 'IaFB8880BA0EF68E74a4F88a6ESzzzqF444
4EFEEEBFFF666FF0Ja9F4BBBB8F6F68E4774F88a
6ESzzzqF444e4EEEcFF0FGFEF0WAFBABBBF0F6 8E7424F8FU6ES2zzaF444e4ENaótEEE@FG9FØ
658 \*MJBA8AAAA8ØEF6BEFFB8FFEZTZZZaF444e4
EFEEEØ6GEZJEGHFØGFBØBBBHBØFF6B8CBFZYDZZZGF
444e4EØAEEEEØ6FEI6ØSFØFBBBHBØEF6B8CBFZYDZZZGF
444e4EØAEEEEØ6AEEEEØ6AÖGFFØFBBØAAZbØEF6
650 \*886S6E0ZZZAF444e4EDØAEEEAHFØFAAA
NNF68BØFF6EOZZAF444e4EDØAEEEAHFØFAAA
NNF6B8ØFF6EOZZAF444e4EDØAEEEAHFØFAAA
NNF6B8ØFF6EOZZAF444e4EDØAEEEAHFØFAAA
NNF6B8ØFF6EOZZAF446EDØAEEEAHFØFAAA
NNF6B8ØFF6EOZZAF446EDØAEEEAHFØFAAA
NNF6B8ØFF6EOZZAF446EDØAEEAHFØFAAA
NNF6B8ØFF6EOZZAF446EDØAFF6COFMKFMGF
670 \*D880006F8ØGF7ØGFABGFF6COFMKFMGF
671 \*D8F5D6FZD6F88GSAZ8CSZNSIA37GCMGS
80 \*10101Ha2JJMHAHAF76C2ØGGFLBKKKG121G
67202G602GKDLESDGGT114D1FZDGØZGSAHGSØDW
680 \*10101Ha2JJMHAHAF76C2ØGGFLBKKKG121G
67202C8G2CKDLGFIGSSGSAHFZCSABOGDTGAHGØZ
6NGB119H4PA1JMHAHAF76C2ØGGFLBKKKG121G
67202C8G2CKDLGFIGSSGSAHFZCSABOGDTGAHGØZ
6NGB119H1H42CBGSWHAHSAHGWAID1HAS1DIAMGS
6NGB119H1HA4ZBGAZCHAHFACHAHA 8E74Z4F8FU6ESzzzgF444e4ENa6EEEa@FGaFØ 650 'MJBA@AAAA@@EF68EFFb8FFEZTzzzgF444e4 EFEEE@66ERJE6HF@GFBB@Hb@EF688c8FZYOzzzgF SO4-11.00.15646GIL.BIZ8791553HaM95F9IIUHa3F1
HaMa35ITIIaIGG3RIA83KJ8BHKAJF3HaHF8HATAHA
H70Ha7735WI335AHAHC56KbYT10G57Kb11280I
770 'dZLF3IH6bIGGG0R84II38G7084423IH10440
53Lc1801a1d11HaHeLaWIW6bL6M6bOGK6GG06bOGK
GG6bMaUId0MG1GPHALAHJVGAHAZJCLAHAHGbIAT
IGAHA81MAILJGIHHGIAH6MJV99Jb6558H68F2
780 '201a23ML17737Ha577890IM38Ha29UHA15R
7FI1775453IUM1910239S609137L48484330193998H
a211688I57MHA84674819755Ha9876543275B7La
8429183898Kc09SH9FHHASA55197D0HA55316R
780 '1376271I11266W351577MJF42343KKb8998
a88M78La9995L1553HA7897RILHHA888998177A
317BVAIUA5818588V886MLA79A8L17578Ha86N8
81MMHA8998U199AHAHC5755LAJAZV77KbA995
808 'NIONHA899A9BLINHA988897IM7907167V48
S7BPOMAA099A13Jb286b79Gf57Gf43Gf78Gf62Gf
UGf42Ga20Gs83Gf87Gf11Gf78Gn58Gf87Gb0120
187Gf7902f8D0M002022J13JDJf80Gf67Z110
818 'YJGGA78IN22G6GaM002GbR6BDGb0Gb0G11
aH81H184DJf3D0Ff7DV7GRKIGIDJJ28AH282G5B20
GC81GaMAHK81H2228D0f58G6VS10b1K20Gd02G
GS20 'CPAHM0711122210HHHP981X\*RGC2CKTa231
a22MHLI2D19J12J211810INHKARNGGGGL11Ga02V
a1a83GaMGMGa8781HA18H7D1HNF98RSC2CKTa231
a22MHLI2D19J12J211810INHKARNGGGGL11Ga02V
a1a83GaMGMGa78THA18H7B0H7NWGA8AH5
S80 'H12H80GXMMM01HD1H65D110ZJAYA7CUJ2
G60280H778WHAVCABBC992G11G8HH1462D2Ke3DQ
f7DGFGa19AHTDL22GbPAGK12HWUZ2I0MILAHF0
DN9DAH20658Kf0D10a1222S01M6721LICO5DL
840 'ATGGG828HAGARGA2188HPGCP9DL11Ja10J1
810KEUU18B001PG6KA1IH02Ga2B0HANNA1181222HM
p82G6G6D29GaLG6110GH14612CGGA12CJ
GA20GA18GCKSCPGKGCLAOMM11H1611G11GGd
850 'GBL128A1J0Mf80S22S01M6721LICO5DL
840 'ATGGG828HAGARGA2188HPGCP9DL11Ja10J1H0
NMOMH28Gd02Ga8H11PG12J7+102002ZHHHH1UG002G
G20G12GL1J0Mf80GGGA142BWUZ2I0MILAHF0
DN9DAH20658Kf0D10a1222S01M6721LGO5DL
840 'ATGGG828HAGA64X0H1D002LA8728THB
b10GNH087TTOGILbNGLG20AHLGCLG30H1HA101HHH
MhOMH28Gd02Ga8H11PG1D90441CK6492M80A7D
TA87A83C757886LAD040977A5409La53MB0115
B20 '9041805177002K6787877884K6D10811522HB
b10G0065DHA79A1047D04K67878778824K6D1081655B
B01016GDCDC4C167DD71C7164D71487C1D8a26A80
B11A2CA04C7La17C7002K6787877884K6D1081655B
B01016GDCDC4C167DD71C7164D71487C1D8a26A80
B11A2CA04C7La17C7008K6787878784K6610861655B
B01016GDCDC4C167DD71C7164D71

02U18GRBD7153Z3U5H5330G05MTKF015WBB3/ 908 '1163255K41GRB118NYYG66MZ6L61126216L8 K23G122a521Y515H35H513811J13KaH68U63NJU2 36553Y166H16PPWG34Jap3661508081IYN8JA 6617669H31LJ138VHa553783L98HH53384F81

900 'F4JUa0ILIc21400120JPa60LUKaVGbMG05L
13TJAJ01VKGJLa134UILOKI07J56135FIM70P7F6
Q3F37Hb23F8V350FU01INNGKXW30HJ63JJYOIIF
310F2HAM1FHASG670Gb1001Hb11JLGAJLGbKN
910 'HMMHAKKJLGAKKAHJMGIKGGGAMMAIGMKHHKH
HB1BHGAOGGILbIGMAHJAHGGIGGKXLAHJAII111CHA
HAKAHKAICJXAII0IIAHAHANIOHHALAJI5635Ha73
235.45F68277M52446467253445M11575U3C89
928 'F6W2355412012UR40566101M91N1AF11005
2255470MRI558271LLa4144HAU6204123M324289
BBF280217753947R58U441353700454F31FIIMH2
20335331202M342A7660002776510714418LaIU
930 'HABBB0HA09977019955Ha8862046798790
BMA77A7GOGUG676LOHOMHUB76079875908K5740
97R7LB880Y498860M7807988B99BLa9597V10449 900 'F4JUaQILIc21400120JPa60LUKaVGbMG05L BMB1'AFGUGUGGTCLKY9MHDGTD8797379853149A0001187198541
59189MY17G9F7870994K1HA790U1aVJ499A61
G480'GMa09GP8ALI6888931A9A0001187198534Ha
4445Ha9558Ha87678011

### TRIKA2-B.FDZ

10 CLEAR1800.&HC508:SCREENS:DEFINTA-Z:CO LORIS.8.0:OPEN~GRP: "AS#1:DIMX(10),Y(10), K(7,4):SOUND6:22:Q=0:Q1=0:Q2= 0:ER=0:GR=0:C1=0:C2=0 15 FORI=RHC580TO&HC589:READA\$:POKEI,VAL( "%H"+ab-1.NEY1

16 DEFUSR8=&HC580:DEFUSR9=&HC5AC:A=USR8(

78 GUSUBZ/18 GUSUBZ/18 (174-5) (174) -8EL (1

188
150 POKEA+15,4:GOTO180
160 POKEA+15,3:POKEA+31,5+Q+Q:POKEA+3.0:
POKEA+16.1:POKEA+17.k(0,1) m5+1:FORJ=8TO3
:k(J+4)= [JAND1) \*\*240:Y(J+4)= [J\*2) \*\*160:NEX
T:J=K(0,4) \*\*2:POKEA+3,J:POKEA+12,J:GOTO18

70 J=200:GOSUB600:GOTO190

180 A=A+32 100 MEXT:POKEA+2,255:POKEA+3,0:POKEA+15, 0:GOSUB290:FORT=1T02:PSET(X(I),Y(I)-(R=3 1)),1+2:MEXT:A=USR1(0):A\$="ROUND":COLDAD X=32:Y=177:GOSUB300:A\$="TAKO":X=152:Y= X=32:Y=186:GOSUB300:A\$="TAKO":X=152:Y=

177:COLOR7
200 GGSUB300:A\$=STR\$(TK):X=176;Y=186:GOS
UB300:GOSUB440
210 A=USR(0):A=PEEK(&HD41A):IFA=0GGTD210
210 IFA=2GGTD250ELSEDND+1GGSUB1290:1300:
J=7500+0-1500:GGSUB600:IFR=31GGT01060ELS
EGGSUB280:LINE(16.16)-(239.159):0.8F:A=6
:Y(0)=144:FORX=0T0120STEP2:A=10-A:X(0)=X
:GGSUB760:NFXT

200 TK=TK-1:IFTKGOTO60ELSECLS:X=88:Y=80: As="GAME DVER":COLOR2:GOSUB300:GOSUB580 :ONED+1GOTO610.760 27e X1=(RAND15)=16:Y1=RAND240:RETURN 260 GOSUB480:FORI=0TO31:PUTSPRITEI.(0.21 7):NEXT:RETURN

298 GGSUB458:FORI=@TO8:COPY(X1,Y1+1)-(X1
+13,Y1+1),3TO(16,I=16+16),0:NEXT:FORI=@T
013:COPY(I+16,16)-(I+16,144),@TO(I=16+16
,16),0:NEXT:LINE(0.0)-(240,160),2,0:RETU

TORI = 0TO1: PSET(X+I,Y), 0, TPSET: PRINT# 508 FORI-8TO1:PSET(X+1,Y).0.TPSET:PRINI#
1.A\$: NEXT: COLDRIS:Y-Y+24:RETURN
518 PSET(X,Y).0.TPSET:FORI=1TOLEN(A\$):PR
INT-91:MIDS(A\$,I:1):J-65:GOSUB320:FORJ-0
TO100:NEXT:NEXT:Y-Y+20:RETURN
320:SOUNDB-16:SOUNDI10:SOUNDI2:10:SOUND
0.JAND255:SOUNDI-0#256:SOUNDI3:0:RETURN
350:S-STICK(0)ORSTICK(I):RETURN
350:S-STRIG(0)ORSTICK(I):RETURN
350:S-STRIG(0)ORSTICK(I):RETURN
350:S-STRIG(0)ORSTICK(I):RETURN
350:S-STRIG(0)ORSTICK(I):RETURN
350:S-STRIG(0)ORSTICK(I):RETURN

THEN FORJ=#TO1:PUTSPRITEJ,(X(#),Y(#)-1),

369 FORJ=8T01:PUTSPRITEJ,(X(8),Y(8)-1),
A+J:NEXT:RETURN
370 X(8)=X:Y(8)=Y+1:GOSUB366:PUTSPRITE29,
(X\*10\*(A=24)=4\*,Y\*9).1.62:RETURN
380 SETPAGE.3:FORT-8T02:Y(1)=POINT(X1+14,Y1+1a\*3)\*16+16:X(I)=POINT(X1+15,Y1+I4\*3)\*16+16:X(I)=POINT(X1+15,Y1+I4\*3)\*16+16:NEXT:FORI=8T07:X=X1+I+0\*8:Y(I+3)=POINT(X,Y1+9)\*16+16:X(I)=POINT(X,Y1+18)\*16+16:FORJ=8T04:X(I,Y1+13)=FOINT(X,Y1+14):NEXT:NEXT:GOTU648
398 SETPAGE.3:X(I)=X\*16\*16:Y(I)=Y\*16\*16:IFI(3)=ROINT(X,Y1+14\*3+1).Y:PSET(X1+15,Y1+0\*3+1).Y:PSET(X1+15,Y1+0\*3+1).Y:PSET(X1+15,Y1+0\*3+1).Y:PSET(X1+15,Y1+0\*3+1).Y:PSET(X1+15).X:PSET

7:FSET(X1:F1-3-4-8-6):T1-103):X
408 SETPAGE-8:RETURN
418 SETPAGE-3:FORI-1T010:COPY(POINT(X1+X
(1)\*16-1:Y1-Y(1)\*16-1)\*16+16:176)-STEP(1
5:15):0T0(X(1)\*Y(1)):8

11,910-1,71+711,910-1,710-10-17(0)-5TEP(1)
5,15),870(XLI),Y(1)).8

228 NEXT:GOTO408

438 FORJ=1T018:IFJ<3THENCOPY(J\*16+48,176)
-STEP(15,15),8T0(X(J),Y(J)).8:NEXTELSEI
FK(J-3,8)=800T0428ELSECOPY(J\*16+64,176)STEP(15,15),8T0(X;J),Y(JJ),8:SOT0428

448 VDP(1)=VDP(1))AND191:RETURN
458 VDP(1)=VDP(1)AND191:RETURN
468 LINE(X,Y)-STEP(L\*8-1,7).8:B:RETURN
478 X=48:Y=168:L=28:GOSU8468:X=188:RETURN
478 X=48:Y=168:L=28:GOSU8468:X=188:RETURN
498 A\*SUSR4("FOPFCS\*DOT"):RETURN
588 A\*SUSR4("FOPFCS\*DOT"):RETURN
589 A\*SUSR4("FOPFCS\*DOT"):RETURN
580 A\*SUSRA("FOPFCS\*DOT"):RETURN
580 A\*SUSRA("FOPFCS\*DOT"):RETU

N 528 FORI-8T0113:LINE(8.I)-(255.I).8:FORJ =8T05:NEXT:NEXT:RETURN 538 DRAW\*BM\*X:.\*Y;C=C:S4U3G1R2F1R1L6F1R4 D1L4G2R1E1R18R2R2D1R18H4C15L1D1\*:RETURN 548 X=PEEK(&H0308+I+I):Y=PEEK(&H0301+I+I

540 X=PEEK(&HD300+I+1):Y=PEEK(&HD301+I+1):RETURN
550 COLOR=NEW:COLOR=(14.3.3.3):COLOR=(5, 1.1.7):RETURN
560 D=(0+1)AND3:COLOR=(4.1.1.4+0):COLOR=(8, 7-0.1.1):COLOR=(2.1.3.0.1):COLOR=(18.7-0.1.1):COLOR=(2.1.3.0.1):COLOR=(18.7-0.1.1):COLOR=(13.6-0.2+0.5-0):RETURN
570 A5=":FORI=4H7800+R\*\*TO1+5:A\$=A\$+CHR
\$(VPEEK(I)MD026+65):NEXT:RETURN
560 FORS #T01:GOSUB346:S=S:NEXT:FORS=-1
100:GOSUB340:NEXT:RETURN
570 FORI=0T01:FORJ=0T01:R=((A+I+4)MD09)\*
3:COLOR=(8+1\*6:FNA(R).FNA(R+1).FNA(R+2)):NEXT:NEXT:A=(A+1)MD09:RETURN
610 FORJ=0T01:FORJ=0T01:RETURN
610 ED=0:D=0:GOSUB450:GOSUB550:CLS:A\$=US
R4(\*T03802110480234\*1834409405C0C70445450662C70107840990C82209640808682")
620 B=RN01-201:FORT=0T034:GOSUB540:IFXAN
D1H+RPPSET(X-1.7):NSELSELINE((X-Y)):15
630 NEXT:FORI=0T034:GOSUB540:X=XAND254:C
OPY(80-0)-(88-0):1T0(X-4.7-3).0.7PSET:NEX
XT:X=104-Y=02:A5="An D":COLOR0:GOSUB300:X=48:Y=178:A5="START R: I E1TT":C
OLOR13:GOSUB300:R=GR:RR==1:C=0:CC=2:GOSUB440

84\*8 648 GOSUB338:C=C+(S=7ANDC=1)-(S=3ANDC=8) :IFC<>CCTHENX=24+CC\*136:Y=178:L=1:GOSUB4 68:CC=C:X=24+C\*136:Y=178:A\$="+":COLOR2+0

60:CC=C:X=24+Cx136:Y=170:A\$="+":COLORZ+0
1+2:GOSUB300
650 X=RND(11\*247:Y=RND(1)\*162:COPY(IXAND
3)\*16+96.0)-STEP(0.6).1TD(0.80).1:COPY(X
1Y1-(X+6)+96.0)-STEP(0.6).1TD(0.80).1:COPY(X
1Y1-(X+6)+96.0)-TO(X-Y).0:B=B+1
600 I=S:GOSUB350:PR=R+(I=5)-(I=1)+(I-5\*
9):IFR\*0THENR=06L5EIFR\*3ITHENR=31
670 GR=R:IFR\*>RRTHENX=120:Y=170:I=2:GOSUB460:A\$=REIGHT&STTS(R+1).2):COLOR10+(R>C)-10\*
142:GOSUB300:RR=R
680 IFPEEX.1-10\*60:253ANDPEEX(-10\*47)=238A
NDPEEX(-10\*49)=191THEND1=1-01:C1=C1+01\*(3)
1-C11:SUAPC1.C2:GR=0:GOTO610
690 GOSUB560:GOSUB340:IFS=0GOTO640ELSEIF
C=1GOTO760

C=1GOTO760

700 IFR<=C1THENTK=3:Q=Q1:GOSUB550:GOTO60

700 IFR:=CITHENTK=3:0=01:GOSUBS58:GOIU60
ELSEIFQ1=8GOTU640
710 x=80:y=182:B\$="AAAAAA":A\$="PASSWORD:
"+B\$:COLOR13:GOSUB300:J=0;L=1:A=USR310)
720 GOSUB330:J=1;J-(18-7)\*5-(S=5):MDD6:I=A
SC(MID\$(B\$,J+1,1))-65:A=I:I=(I-(S=5)\*25-(S=1)) MDD26:X=152+J\*8:Y=182:S=ASC(INEYS\*
"""):IFS>64ANDS(91THENI=S-65:S=IELSES=0730)
730 A\$=CHR\$(I+65):MID\$(B\$,J+1,1)=A\$:J=(J+S)MDD6:IFA

300 740 X=152:LINE(X,189)-(199,189).0:LINE(X +1\*8,189)-STEP(5,0),6:GOSUB560:GOSUB340: IFS=#GOTO72#ELSEGOSUB57#: IFA\$=B\$THENC1=R : RR = - 1

7 X=80:Y=182:L=15:GOSUB460:GOTO646

790 IF(PEEK(-1045)AND32)=0|HERU2-1-42.4-02:GOSUB470 800 C=C+(S=1ANDC)0)-(S=5ANDC(4):IFC<>CCT HENX=80:LINE(X.48)-(X+7.191).0.BF:Y=C\*24 +48:A\$="+":COLOR9:GOSUB300:CC=C 100 GOSUB340:IFS=0GOTO770ELSEONC+1GOTO87 0.820.830.830.610

8.820.830.830.610
820 TK=1:GOTO60
838 X=48:Y=168:L=20:GOSUB460:A\$=MID\$("LO
ADSAVE".C\*+-7.4)+" OK? ( YES/ NO)":COLO
RC\*3+1:GOSUB300:D=1:DD=2
840 GOSUB330:D=1:DD=2
840 GOSUB330:D=1:D0=2
840 GOSUB330:D=1:B0:D=40+136:L=1:GOSUB4
60:X=D\*40+136:A\$="+":COLOR9:GOSUB300:DD=

850 GOSUB340: IFS=0GOTO840ELSEIFD=0THENSE

960 XX=X:YY=Y:GOSUB280:A=16-(X<7)\*112:CO PY(A-8,0)-(A+119,159),0TO(0,0),2:LINE(A, 24)-(A+111,143),0.8F;FORI=0TO6:LINE(A-I, 24-1)-(A+112+1,143+1).ASC (MIDS("MCDPDCM",1+1,1))-65-8:NEXT:X=A+8:Y=32:A\$="47"\*MID\$(STR\$(C-5),2)+" 27-92":COLDR7
978 GOSUB3809:Y=32:X=A+88:A\$="\*"!":COLDR7:GOSUB300:A\$="1":COLDR7:Y=32:X=A+8101:GOS

UB300

980 X=A+24:Y=56:FORJ=BT04:A\$=MID\$("9470")

N\*9- Xt0\*h\*0-70" 7>D7".J#6:11.61:COLOR1

1:GGSUB300:Y=Y-8:NEXT:X=X+48:Y=56:FORJ=0

T04:A\$=STR\$(F(C-6,J)-(J>0)):COLOR3:GOSUB

308:Y=Y-8:NEXT:D=0:DD=-1

970 GOSUB3530:D=(D-(S=1)\*4-(S=5))MOD5:IFD

(>DDTHENX=A+12:LINE(X,56)-(X+7,127),0.8F:DD=0:Y=D=0:Y=D=0:Y=A+12:LINE(X,56)-(X+7,127),0.8F:DD=0:Y=

U8300; k(C-0:0)=K 1010 GOSUB340:1=S:GOSUB350:1FS+1=0GOTO99 GELSECOPY(0,0)-(127,159),2TO(A-8:0),0:A= 0:SETPAGE-3:FOR1=0T04:J=C-5:PSET1X1+0-8+ J,Y1+1+11),K(J,1):NEXT:GOSUB400:GOSUB410 :IFk(J,0)=0THEN1=C-3:X=0:Y=0:GOSUB390:X= XX:Y=YYELSEX=XX:Y=YY:I=C-3:IFS=0THENGOSU

1020 GOSUB430:GGT0890 1020 STOPOFF:AS="Break":GOT01050 1040 AS="Error in"+STR\$(ERL):RESUME1050

STOPOFF: GOSUB480:SC LOR15: PRINT"97"A\$" &"!,": GOSUB1320: GOSU 8500: J=3000: GOSUB600: GOSUB480: ONE RRORGOT

OØ: END

03:END
1040 A=&HD300:Y=PEEK(A)OR1:FDRY=YT0217ST
EP2:FDR1=0T031STEP4:POKEA+1,Y+(IAND8)\*2:
NEXT:J=20:GOSUB600:NEXT:GOSUB280
1070 A=RND1-16):GOSUB450:CLS:Y=130:FORI=
2T014:FORJ=0T01\*2:LINE(0,Y)-(255.Y),ASC(
MIDS!"EFFHHPP",J+1,1))-65:Y=Y+1:NEXT
1080 NEXT:SETPAGE-1:LINE(0,Y)-(255.20),
0.5F:DRAW"6M2.12054C14L1H1U6E1U1E1U1R1E
3R2E1R4+1R2F2R1F1R2F2R1F2D6G1L1G1L21":PA
NT(3,120),14:DRAW"6M7.180815L1G301E3BM2

3R2E1R4F1R2F2RTF1R2F2R1F2D6GL1G1L21":PA
INT(3,120).14:DRAW"BM7,108C15L1G3D1E3BM2
0.128C1R3U1R1E2U1BM8.110610R4.L2U1D3L2R4B
D5L4R2U3G1R2BR5L1U1BU3BR1R3L1U2D8L1"
10°0 SETPAGE.0:LINE(114.137).010(0.80).1:B=0
:GOPY(114.120).(141.137).0T0(0.80).1:B=0
:GOSUB510:X=138:Y=20:C=8:FORI=0T025:GOSU
B530:X=RND(1)+220+20:Y=RND(1)+100
1100 C=10+YYAND1):NEXT:Y=121:YY=-14:A=4:
SPRITES:(62)="%hbh":COLOR=(5,2.3,7):GOSUB4
40:FORX=16T094STEP2:A=10-A:GOSUB370:J=2
0:GOSUB600:NEXT:Y=127:X=6:IF0=0G0T01210
1110 A=10-A:Y=Y+YY+Y=14:Y=YY-(YY-12):X=X-(X

GOTO1130ELSEGOSUB370 120 GOTO1110

J=3000:GOSUB600:COPY(134,15)-(143,2

138 J=3008:GOSUB608:COPY(134.15)-(143.2
5).070(0.88).1;FORI=070184STEP2:COPY(0.8
8)-(9.88).170(133-T¥2.1+16).0:COLOR=(8.7
.1+(IAND3).1+(IAND3)).J=10:GOSUB600:NEXT
:LINE(81.122)-(99.128).0.8F
1169 X=42:Y=94:GOSUB1250:FORI=071028:FORJ
=I\*4707:COLOR=(13.,J,J):NEXT:NEXT:J=400
9:GOSUB600:GOSUB520
1150 X=60:Y=20:COLOR10:AS="25L7 911":GOS
UB310:AS="751"-AFE RELT":GOSUB510:AS="35
uLL":GOSUB510:AS="4100:Y=100:AS="end...":COLOR7
:GOSUB310:X=100:Y=100:AS="end....":COLOR7

GOT01200

GOTO1200

1250 COLOR=(13.0.0.0):A\$="F1R2E1U7H1L2G1
D3F1R3";DRAW"BM=X;.=Y;C13S8E2D9BR3BU1KA\$
:BB3B03XA\$;BE3E2D9".xx\*+60:Y\*Y\*-2:A\$="07F
R7E1U7H1L2G1E1";DRAW"BM=X;.=Y;XA\$:BRSR4
L409U4R3BR4U5D8F1R2E1U8BR3D954U7R1E5U1E1 U1E1U2BD18U2H1U2H1U1H1U1D1S8BE4XA\$;S4"

1260 AS=USR4("D600"+AS):RETUR 

DCADB0100000000000 : GOTO1260



わーい、わいのシナリオコン テスト第2弾である。先月号と 今月号さえ買っていれば、後は コピーさえとれば、何通でもシ ナリオを応募できるのである。 なんつっても50万円である。こ の1等賞が読者のなかの1人に は必ず当たるのである。プロは 参加しないから、みんな初めて ゲームを作るという点ではいっ しょ。同じスタートラインなの である。今月は「記憶のラビリン ス」でも、シナリオの書き方(と いえるほどのものではないが) を載せているので、参考にして ばんばん応募していただきたい。 作り方は参考にならないかもし れないが、完成のさせ方は結構 実感こもっているのである。と にかく、完成させなくちゃ、何 にもならないのだから。

応募用紙はゲームのシナリオという、形にしにくいものを一定の形にはめこもうとしているので、人によっては書きづらいかもしれない。要はシナリオの流れがわかればいいのだ。書いてみて、客観的に見て自分のイメージどおりのシナリオの流れがわかるかどうかがポイントだ。

ま、いろいろ苦労もあるだろうが、それも生みの苦しみというやつで、何もないところから何かを生み出すときの、誰もが味わう苦しみなのだ。そこを突き抜けて作る喜びを味わっていただきたい。

### オリジナル・シナリオ・コンテスト応募要項

### ●賞と賞金

大賞(1名)50万円、佳作(3名)各15万円、参加賞(100名・応募者が多いときは抽選)「ソーサリアン」グッズ。その他 TAKERU CLUB傑作賞(30名・TAKERU C LUBオリジナルテレホンカード)あり。

### ●応票

誰でも応募可能。「ソーサリアン」をやったことがなくても、「MSX・FAN」を買ったことがなくてもかまいません。ただし、応募用紙(コピー可)を使用してください。

### ●作品の内容

未発表のオリジナルのものにかぎります。ゲームはもちろんのこと小説やマンガなどですでに発売されているものはすべて除きます。

### ●しめ切り

1992年 1月13日(当日の消印有効)

### ●発表

1992年4月8日発売予定のMファン5月情報号で。いまのところまだ未定ですが、できれば中間報告や応募者の方の作品名とお名前をできるだけ全員紹介したいと思います。

### ●応募にあたっての大事な注意点

①応募は1人いくつでもかまいません。ただし、1シナリオごとにまとめて、封筒からだしてバラバラになっても大丈夫なようにしてください。

②応募用紙は先月号(11月情報号)と今月号(12月情報号) に2度に分けて掲載しています。その両方が必要です。ただし、先月「MSX・FAN」を買っていなかった人のための実費によるコピーサービスを行います(下欄参照)。また、このサービスはTAKERU CLUBでも行います。詳しくは、「TAKERU CLUBわあるど創刊号」(TAKERU CLUB会員に送付)で。

③応募用紙はかならずコピーして使用してください。用 紙が裏表になっているものがあるので、片側しか使えな いようになっています。あしからず。

④応募用紙は先月と今月で合計7種類になります。

### <応募用紙一覧表>

情。<その3>シナリオ全図

号 <その4>MAPデータ

12 <その5>NPCとモンスターのデータ

<その6>登場人物のデータ

報 <そのフ>ゲームをクリアするための最短ルート

### ●そのほか

①応募された原稿はいっさいお返しできませんので、必要な方はかならずコピーをとっておいてください。

②入賞した作品の版権は徳間書店インターメディア㈱に 帰属するものとします。

③審査経過についてのお問い合わせには応じられません。
④TAKERU CLUB会員の人は、応募用紙<その 1>に、必ず会員番号を記入のこと。記入のない場合は、 TAKERU CLUB傑作賞の対象となりません。

### ●審査委員

加藤正幸氏(日本ファルコム㈱代表取締役社長)/木屋善夫氏(日本ファルコム㈱チーフプログラマ)/箕浦学氏(ブラザー工業㈱新事業推進室マネージャー)/伊藤美登里氏(ファルコン㈱代表取締役)/吉岡平氏(SF作家)/加藤久人氏((有)バショウハウス代表取締役)/北根紀子(本誌編集長)

### ●シナリオの送り先

〒105東京都港区新橋4-10-7 TIM MSX・FAN編集部 「オリジナル・シナリオ・コンテスト」係

### 応募用紙のコピーサービスについて

今回のコンテストには応募用紙(全部で7種類)での応募が原則です。したがって、Mファンの先月号(11月情報号)を買わなかった人、またなくしちゃった人など応募用紙がふぞろい、という人のために有料でコピーサービスを行います。

住所、氏名を明記し、72円切手をはった返信用封筒を

〒105東京都港区新橋4-10-7TIM「MSX・FAN編集部・ソーサリアン応募用紙ほしい係」まで送ってください。ただし、返信用の封筒のないものや、不備のものはお送りできませんので、あらかじめご容赦ください。なお、この受け付けは、12月10日着までのものに限らせていただきます。

通	レペー	ジ番号	(	1

### 応 募 用 紙 <その5>

NPOら モンスターのテーク

NI	0	M	デ	_	D
IA	U	U			1

- ●NPCは1つのシナリオに1人しか登場させることができません。
- ●NPCは登場する4種族に限りません。動物やほかのものも可能です。

名 前 (ひらがな)にして119	<b>リ</b> カタカナ 学以内)							イメージイラスト(全身像	₹)
	疾	ファ・	イター・ウ	ィザード・コ	エルフ・ドワ	ーフ・その	他		
性易	引	男・女・	なし	年 齢	歳HP	/MP <sub>b</sub> 大値)	2		
職	業			de l	登場シーン番号				
知言	哉		ハーブ・ヨ	Eンスター・	トラップ・	アイテム			
ST	R	INT	PRT	MGR	VIT	DEX	KRM		
EF	んなやつ	なのか、とう	ノナリオ上で	の役割		仲間にでき	る条件		
番号	装備品	こ ( ) には刻や杖、 には身につける	ー 己には 1日 ↑ ↑ ↑ その他のアイテムを	るには潜や指揮、4) 書いてくださきい	種類	かかっ	ている魔法(	かかってないときはナシと書い <b>)</b> てください	MP
1									
2									
3									
4									

### モンスターのデータ

- ●1本のシナリオに最高9種類まで登場させることができます。
- ●2種類以上登場するときは、(上のNPCの部分はムダになりますが)複数コピーして使用してください。
- ●モンスターの属性とは、地/ゴブリンなどの人の形をしたものや動物系のもの、火/炎などから生まれたものや炎を武器とするもの、水/液体やゼリー状のものや水中で生活するもの、風/空を飛んだり、空気(風)を攻撃に使うもの、霊/霊魂や一度死んであの世で生活するものという意味です。

モンスター の立場	ボス・ザコ 番号 役らかにしてい	<b>ガ</b> た カタカナ 文字以内)	
属性	地・火・水・風・雲	登場シーン番号	イメージイラスト(全身像)
	ーン図(どんな攻撃をしてくるのか、パター) **説明しきれない内容を文章で表現し		
	. あたりしてもしないできることとなった。		

### くその6> 紙 用 応

### 金場人物のテータ

- ●複数登場させる人は複数コピーをして使用してください。ただし、1シナリオ中にあまりたくさんの人物が登場するとキャラクタのデータが 足りなくなります。ご注意を。
- ●登場人物は、登場するときかならず1人でなくてはなりません。なんとか軍団といった複数の人間のいるものは代表として1人しか表示できません。状況をよく考えて使用してください。

	名 前 (ひらがな、カタ にして11文字以P	カナ										初登場シーン番号
別	男・女・そ		年	輸	Ī	歳 職	業			17	ージイ	ラスト(全身像)
しなやこ	つなのか、とシ	ナリオ上	での役	割								
*****								 	 			
			_									
	名 前 (De 1/4 7/4 (EU T 11文字以	7.5. +										初登場シーン番号
			1	HEA .		歳暗	t 業			1:	メージイ	ラスト(全身像)
別	男・女・		年			版 期	、 未		 			
んなや	つなのか、とう	ノナリイエ	C0713	て計					 			
					*****			 	 			
No.	名前 (25-55年 カ	φ <sub>h</sub> +			*****			 	 			初登場シーン番号
RETURN TO THE PROPERTY OF THE	名 前 (De.57% 力 (De.57% 力		4					 	 	 1	メージ・	初登場 シーン番号 (ラスト(全身像)
生別	男・女・	その他		岭	*****	歳	截 業		 	 1	メージ・	
生別	1	その他			*****	歳	tt *		 	1	メージ・	
生別	男・女・	その他				歳	職 業	 	 	 7	メージ・	
生別	男・女・	その他				歳	職 業	 		 1	メージ・	
生別	男・女・	その他				歳甲	載 業				メージ	
生別	男・女・	その他				歳	截 業	 			メージ・	
生別	男・女・	<b>その他</b> シナリオ」				歳	哉 業		 		メージ・	(ラスト(全身像)
生別	男・女・	<b>その他</b> シナリオ」				歳	載 業	 		 11		(ラスト(全身像) 初登場 シーン番号
生別	男・女・	その他 シナリオ」					職業			 11		(ラスト(全身像)

X

### 応 募 用 紙 < その 7( Cれが最後の) >

グームをクリアする ための最短ルート

●長いものはこれを複数コピーして使用してください。ただし、あまり複雑にしすぎるとわかりにくくなるばかりでなく、かえってダレてつまらなくなることもあります。簡潔になるようにつとめてください。そして、あくまでもここには最短ルートのみを記入してください。

例シーン			
	00	シーン08へ行く	
	08	妖精に会う	
	08	シーン12へ行く	

一ン番号	どんな行動をとるか(起こるのか)

今回は前回のつづきで操作性について。 この話を始めたらどんなに時間があって もたりない。ゲーム制作にとって操作性

とはそれくらい大事なものなのだ。そこ で今回はなかでも目につきやすいコマン ドに関してチェックをしてみようと思う。

### コマンドに終わる コマンドに始まり

まず、コマンドの定義。コマ ンドって何? と聞かれたら、 キミは答えられるだろうか。英 和辞典を調べてみると、命令と か号令なんて意味。よく戦争映 画で耳にするコマンドとはまっ たく違う言葉。こっちは特別攻 撃隊員でCOMMANDOと書 く。今回話題にするのは、CO MMANDのほうだ。

つぎに、「わかりやすいコンピ ュータ用語辞典(ナツメ社)」を調 べてみた。これならわかりやす く書いてあるでしょ。調べてみ ると、ありました。コマンドと は、「オペレータがそのたびにコ ンピュータからのメッセージを 確認しながら端末装置を使って 入力していく命令のこと」と記さ れていた。もちろん、コンピュ 一夕という全般的な意味では、 この説明でもいいんだろうけど、 ふつうの人にははたしてわかり やすい説明なんだろうか。ゲー ムだけに限ってとらえるならば、 これはちょっと違うものになる だろう。

まず、端末装置なんかないし、 しいていうならば、ジョイパッ ドかマウスのことかな。オペレ ータというのはプレイヤーとい うことになるかな。コンピュー タからのメッセージの確認とい うのは、ゲーム中のメッセージ を読むということか。まあ、無 理すれば当てはまるけれど、た んにこじつけているだけみたい でむなしい気もする。

そこで、ゲーム専用に、コマ ンドという意味を考えてみた。

ゲームに対していうコマンドと は「ゲームを進めていくうえで、 プレイヤーがその世界に与える 命令を出すこと」と、なるかな。 こうして考えるとどんなゲーム でもコマンドが必要になるのは いうまでもないことだよね。だ からこそ、コマンドが操作性の うえでものすごく大事になるん だ。そして、このコマンドと切 っても切り離せないのが、入力 方法。命令を出すためには、な



んらかのキー入力をしなければ ならない。その命令の出し方= 入力の仕方で、操作性がいいか 悪いかがはっきりする。

さらに、ゲーム中数多くの命 令や、いろいろなタイプの命令 を出さなければならない場合、 このコマンドと入力方法の関係 はさらに密接になってくる。

たとえば、シューティング・ ゲームを考えてみよう。自機が 上下左右に動き、前方から弾を ビュンビュン発射するとする。 この場合、方向選択入力と、弾 の発射判定があればいい。これ に地上攻撃用の爆弾がくわわる と、さらに爆弾の発射判定がく わわる。これをもう一歩進化さ せると、オプションを取ること により、パワーアップ選択が可 能となる。こうして、コマンド は進化していくわけだ。

こうやって考えていると、コ マンドの進化は、そのままゲー ムの進化につながっているのが わかる。ゲームが複雑になると いうよりも、ゲームの革命的な 発展は、そのままコマンドに活 かされるわけだ。だから、新し いタイプのゲームは、コマンド の出来がどうかを見れば、一発 でわかるわけ。どんなに制作者 がニュータイプのゲームだとい いはっても、コマンドに新しさ が感じられなければ、それは二 ュータイプではないと、ある意 味ではいえてしまうのだ。極端 な話のようだけど、RPGとか、 AVGなんかのジャンルのなか だけでゲームを1つ1つみてみ るといっていることがおのずと わかってもらえると思う。

だから、いちばん地味に見え るコマンドの部分をおろそかに してほんとうにいいゲームを作 ることは不可能に近いともいえ る。最近は、やれ、シナリオが どうの、グラフィックがどうの、 音楽がどうのと、そういったも のにとらわれ過ぎて、本来のゲ 一ムのおもしろさが損なわれて いるといわれる。この答えは、 そのへんにあるんじゃないのか な。確かに見た目も大事だが、 見た目以上にゲームの基本を考 えてみよう。何も奇抜なだけや、 規模が大きいだけがゲームでは ないのだから。ゲームの基本は、 コマンド作りにありだ/

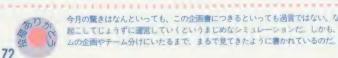
さて、さっきもゲームが複雑 になればなるほど、コマンド操

作も複雑になることは書いた。 もちろん進行方向は上下左右、 ボタンを押せば弾が出る、とい う程度のシューティング・ゲー ムだったら、何も詳しく説明す ることはないだろう。しかし、 最近流行のゲームはどれもコマ ンド操作が複雑なものばかり。 というよりコマンド操作が複雑 になっていけばいくほど流行の ジャンルになっているという傾 向が強いのではないだろうか。

もちろん、単発のパズル・ゲ ームが大穴でビッグヒットにな ることがあっても、全体的な流 れは違う。ちょっとまえから振 り返ってみると、AVGからR PG、RPGからシミュレーシ ョンといった具合に、人気ジャ ンルは時代の流れとともに変化 している。それらのゲームは、 明らかにコマンドが複雑になっ てきているよね。

この傾向が、最近のゲームは むずかしすぎるとか、もっとか んたんなゲームがいいとかいわ せているのだが、これは今後も つづいていくとボクは思う。新 しいジャンルとなるゲームは、 やはりコマンドが複雑になった ゲームではないのだろうか。そ して、その合間にちょっとした 息抜きとしてかんたんなゲーム がはやったりするんじゃないだ ろうか。だから、これからゲー ム・デザイナーを目指す人たち は、コマンドからくる操作性を より追求すべきだと思うぞ。

ここで、1つ注意したいのは、 コマンドが複雑になるというこ

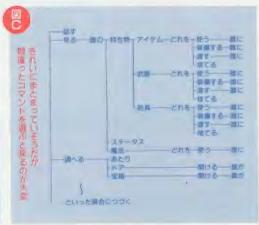




# RPGのコマンドか見られるのはばいか、 試しに作ってみたら……







とは、操作性が悪いということ ではないということ。最近のコ マンド複雑化ゲームを見ても、 決して操作性は悪くない。むし ろいいくらいだ。 「シムシティ ー」や「ポピュラス」、「A.III.A列 車で行こう」(ゴメン、どれもM SXにはなっていないな)など は、どれもコマンドが複雑だ。 けれど、操作性が悪かったら、 あそこまでヒットしただろうか。 複雑なコマンドのゲームをプレ イレやすくするには、かんたん な入力方法と処理に細心の注意 を払わなければならないという お手本だよね。

と、ずいぶんと長い前ふりだ な。だけど、それぐらいコマン ドに関しては、ゲームを作るう \*えで注意を払ってほしいんだ。 みんなシナリオの書き方がわか らないっていうけれど、わから ないのは、このコマンドの部分 じゃないのかな。送られてくる シナリオを見ても、ストーリー や世界設定は非常によくねられ ているし、システムに関しても、 あの手この手でいろいろおもし ろさを出そうとしている。そう いった点を考えれば、プロもシ ロウトもあんまり大差ないと感 じてしまうほどだ。

だけど、いろいろなシナリオ を読ませてもらっても、このコ マンドに関して書かれているも のは皆無に近い。もちろん、ど んなコマンドがあるとか、これ これこういうコマンドはこうや って使うとか、そういった説明 はしっかりしてある。しかし、 どのコマンドがどういう順番に 並んでいるのか、どのコマンド を選択するとつぎにどういうコ マンドが現れているのか、そう いった実際の操作方法に関わっ てくる部分は、けっこうお座な りにされているように感じられ る。みんなの書くシナリオは、 非常に出来のいいシナリオが多 いんだけれど、ゲームにはなり にくいシナリオなんだ。

実際にゲームを作るというのは、どうすればゲームが動くのか、最後の最後までデザインしなければ動かないものだ。こんな感じにしておくとか、このへんは適当でいいとか、そういった部分は一切許されない。だから、シナリオを書くというのは大変な作業だし、誰にでもできるというものではない。

そこで、コマンドに関する入力方法のおおまかな図を作ってみた。これらは、RPGで使用するコマンド・テーブルだと思ってもらえばいい。これを元に、コマンドに関する操作性のなんたるかを考えてもらいたい。

まず、図A。 1 度にすべてのコマンドの処理を行える方式。 しかし、こんなのをキミを見たことあるかな。いちいちウインドウを開くたびに、これだけのコマンドが表示されたら、たまったものじゃない。そのたびにウインドウがスクロールしてしまう。

それでは図B。これまた大変。このパターンは、初めてゲームを作ろうとする人が陥りやすいものだ。一見細かく分かれているが、同じようなコマンドが多くてとっても不便。結果的には、どのコマンドを使用しても処理が同じになるため、効率も悪い。ゲームも初期の頃、特にゲーム機のRPGの出始めた頃には、これに近い傾向が見られた。試行錯誤しながら作っていくと、図Bほどひどくなくても、これに近いものを1度は作ってしま

うものだ。

最後に図C。これは1度に把握できるコマンド数は少なくて便利なのだが、最終目的のコマンドに行き着くまでが大変。しかもコマンドが違うと気づいたら悲惨。いちいちウインドウを逆戻りして探さなければならない。それこそ、ウインドウは複雑怪奇な迷路と化し、コマンド探しゲームになってしまうのである。もちろん、これがいい例であるわけがないのはわかってもらえると思う。

ここに上げた3つの例は、すべて悪い例だ。今回はあえていい例は載せない。というより、いい例というのは、実際にユーザーがプレイして気にならないものであって、ただ1つの方法があるだけ、というものではないのだ。みんなも、さっきのような悪い例にならないように、試行錯誤しながらコマンドに関して考えてもらいたい。

次回のお

★「ゲーム制作講座」への投稿募集中!応募要項の詳細は81ページ

次回も、引きつづき操作性に関して。今度は、キー操作から見る操作性を考えてみよう。さらに、よりスムーズに操作できるオートシステムにもふれておきたい。最近、複雑なゲームほどこのオートシステムが装備されているのが当たりまえになっているからな。うーん、なんてトレンドなんでしょ。というわけで、また来月をお楽しみにね!



クラフトワークのニューアルバム(クラフトワ 一ク自身による過去の作品のリミックス版)が 発売され、立花ハジメの「バンビ」もリリース、 平沢進のP-MODEL解凍宣言もあったりし て、再びテクノに灯がともりそうな今日この頃、

670 E5="R2R8<<@12B-B->CR2R8CCDR2R8CCDR2D

688 E6="R2R8B-B->CR2CC(BB-AA>A(A4GG+A4A)

688 E6="R2R8B-B->CR2CC<BB-AA>A<A48G4A4A>
A<A>B3A>GFE"
698 '<<<< F >>>>
788 F8="V15 BV109 Y23,5 Y24,158 "
718 G="818H8MSH8H6":A="8H8H8MSH8BH8":B="
H8BH8MSH8BH8":GG="Y24,108MSH8MSH8H24,58M
SH8MSH8Y24,158":C="MSH8MSH8MSH8MSH8"
728 F1=G4A+B+G+G+A+B+G
739 F2=G+A+B+G+G+A+B+G
739 F2=G+A+B+G+G+A+B+G

6MSH16MSH16MSH16" 770 F6=F+G+A+"MSH16MSH16MSH16MSH16MSH16M

SH16MSH16MSH16Y24,100MSH16MSH16MSH16MSH16MSH1 6Y24,50MSH16MSH16MSH16MSH16Y24,150" 780 F8=G+"BH8H8H8CH4BH8MSH8H8"+G+G+A+B+G

798 F9=G+A+B+C+"MSH8H8H8MSH8H8H8H8H8H8

828 G="CR8M2000CR8M300": A="CR8M2000CM300 C":B="R8CM2000CM300C":GG="M700CCCCM300":

868 F="L16CR4..M2000CR4.M300CR16CR4.M200 0CR4..M300L8"

870 G5=F+G+A+B+"M2000L16CCCCCCCL8M300" 880 G6=F+G+A+"L16M2000CCCCCCCM700CCCCC

890 G8=G+"CR4M3000C4M300CM2000CR8M300"+G

900 G9=G+A+B+C+"M2000CR4CR4CR4CCCM300"+G

FD<AFD<AF>DEFA"

960 I6="B-FB->DFB->DFB-FD<B-FD<B-FEG>CEG >CEG>C<GEC<B-GE<B-A>C+EA>C+EA>C+EC+<AEC+
<AGEC+<AGEC+<AB>C+V10L8>"

988 POKE-1460,90:POKE-1444,60:POKE-1428,

1809 PLAY#2.A3.B2.C2.D2.A2.F2.62.A2.C2 1100 PLAY#2.A3.B3.C3.D3.A3.F3.G3.A3.C3 1110 PLAY#2.A3.B3.C3.D3.A3.F3.G3.A3.C3 1120 PLAY#2.A5.B3.C8.B3.A8.F8.G3.A8.C8

38 PLAY#2.A9,B9,C9,D9,A9,F9,G9,A9,C9

MSH8MSH8MSH8"+GG

CCM30018

+G+A+B+GG

G
910 '<<<< H >>>>
920 H0="V11 L8 03"
930 '<<<< I >>>>
940 I0="V10 L8 05"

1140 GOTO 1020

800 '<<<< G >>>> 810 G0="L8 S0 M300

C="M2000CCCCM300" 830 G1=G+A+B+G+G+A+B+G

840 G2=G+A+B+G+G+A+B+GG 850 G3=G+A+B+G+G+A+B+C

そうか、ハウスはテクノだっ たのかと妙に納得している。

楽評:よっちゃん



#### 熱心な14歳のオリジナル新作 C #0 #150.80 THE Labvrinth Of Devil 悪魔の迷宮 ■千葉栗 松村弘和(14歳)

ちょっと長めですが、細かい工夫がいろい ろと効いているオリジナル作品です。採用者 用のアンケートの演奏者欄に「OPLL+P SG」とあるのがおかしかった。音色もMファ ンの「音色エディタ」で作ったそうで、14歳の 松村クン、なかなか熱心ですね。単調になり そうなメロディを、バックのいろいろなフレ ーズでうまくアレンジしています。YMO等 の開発したシンセのオーケストレーションが 基本的な常識になっている。 曲調がメジャー なものにもチャレンジしてみたら?

```
'<<< The Labyrinth Of Devil >>>
     * << a<きの めいきゅう >> *1991/9/15 まつむら ひろかす**
     CLEAR9000: CALLMUSIC(1,0,1,2,1,1,1)
70 DIM A%(15)
80 '<<< @63 SET >>>>
90 FOR I=0 TO 15
  00 READ AS: A%(I) = VAL("&H"+A$)
 110 NEXT
 128 CALLVOICE COPY (AX. 863)
130 DATA 0000.0000.0000.0
140 DATA 0035.000E.0000.0
150 DATA 0F71.01F0.0000.0
158 DATA 8F71.81F8.8888.8
168 DATA 8F71.81F8.8888.8
178 '<<<< VOICE SET >>>>
188 CALLYOICE(@63.814.833.88.88.88.3):DEFS
TR A-T:SOUND 7.49:SOUND 6.16
198 '<<<< T >>>>
208 T="T178"
210 '<<<< A >>>>
228 A8="W15 SU112 L8 04"
238 A1="R8DADGFED&D2DFGA-&A-1&A-1"
248 A2="R8DADGFED&D2DFGA-&A-1ARI"
258 A3="B-R8FR8D<B-R8AB->CR8<GR8EFE
 250 A3="B-R8FR8D<B-R8>B-R8AB->CR8<GR8EFE
 D1&D2
268 A4="B-R8FR8D<B-R8>B-R8AB->CR8C+D8EFE
D18D4.<FED"
278 A5="R8R2FEDR8R2FEDR8>DC<A>CD<R8A>C<A
28B A6="R8R2FEDR8R2>EDC+1.&C+<<A>GFE"
298 A7="B-R8FR8D<B-R8>B-R8AB->CR8C+D8EFE
D18D4.<FGA"
         A8="B-AB-AB-AGAR8AGAGFFR8B-AB-AB->CR
 8DR8C+C2.
```

310 A9="B-AB-AB->CDFR8ER8DR8FEDC+4.D4.E4 GAG+ACCA CC 329 '<<<< B >>>> 330 80="V15 aV109 L8 03 07" 378 B4="B-B->B-<B-B->B-<B-4B->B-C4C>C< CDD>D<D<GA>CD4D>D<D>CD<AB-<" 398 B6="R8B-B-B->B-<B-B->CR8CCC>C<C<BB-A
A>A<AAA>A<A4A>A<AB>BC+>C+<" 468 C2="R4D4CD4C32C+32D,DC(A)CD4D4DC(A)CCC+D(AA)C+DEDC+(A" 478 C3="B-B-A-FA-B-4B-4B-AG32G+32A.A>CC+ DDC:A>DD4D4DC(A>CCC+DC" 488 C4="B-B-A-FA-B-4B-4B-AG32G+32A.A>CC+ DDC:A>CCC+D4Dc:A>DDC:A-

498 C5="8V185 Q7>R8L1686B-B-R16B-R16B-Q8 B-4Q7<<88B-8>C8>R886>CCR16CR16CQ8C4Q7<<8 @C8D8R8a6>>DDR16DR16DQ8D4Q7<<a@@C8D8R8a6>
>DDDDQ8R8L8DDCDQ7<L16"</pre> 500 C6="R8B-B-R16B-R16B-Q8B-4Q7<<@0B-8>C 8>R8a6>CCR16CR16CL8Q8CC<B-AQ7L16R8AAR16A R16AQ8A4Q7<<a@<a href="mailto:q8aar8a6">q8aar8a6</a>>>>AAAAL8R8<<<q8a@</a> 510 C7="B-B-A-FA-B-4B-4B-AG32G+32A.A>CC+ DDC<A>CCC+D4DC<A>DDC<B"
520 C8="B-AB-AB->CC+D4DC<A>CCC+D<B-AB-AB -B-B>C4C<B-GB-B-B>C<"
530 C9="B-AB-AB->CC+D4DCD4DCDC+C+C+DDDEE EDDDC+(A)CC+" 540 '<<<< D >>>> 550 D0="V15 L8 O5" 560 D1="0V92 R4A4GA4G32G+32A.AGEGA4A4AGE GA4A4AGEB32>C16. < B32>C16. < BB-"
570 D2="R4A4GA4G32G+32A.AGEGA4A4AGEGGG+A EEGG+AGFE 88 D3="GGFDFG4G4GFD32D+32E.EGG+AAGEGA4A 4AGEGGG+A"
590 D4="GGFDFG4G4GFD32D+32E.EGG+AAGEGGG+ A4AGEAAGE 508 D5="av102 Q7>R8L16a6FFR16FR16FQ8F4Q7 R4.GGR16GR16GQ8G4Q7R4.AAR16AR16AQ8A4Q7R4 .AAAAQ8R8L8AA6FQ7L16" 618 D6="R8FFR16FR16FQ8F4Q7R4.GGR16GR16GL

8 Q880<EEGA"
620 D7="GGFDFG4G4GFD32D+32E.EGG+AAGEGGG+A4AGEGGFE" 38 D8="GF+GF+GGG+A4AGEGGG+AGF+GF+GGGG4G F(R-)DDD+F'

8Q8GGFDQ7L16R8EER16ER16EQ8E4Q7R4.EEEEL8R

648 D9="GF+GF+GGAA4AGA4AGAAAB-B-B-B-B-B -B-B-B-A<<A>CC+>"
650 '<<<< E >>>>
650 E0="V15 aV109 O5 L8"

みました。休んでいるチャンネルがい てはかわいそうでしょ?」 その結果プログラムもちょっと長めに なったけど、ディスクに収録されてい るので安心ですね。

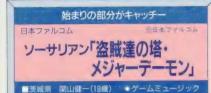
#### Notes' notes ノーツ・ノーツ

はあ~い、Orcでえ~す。とつぜん、 このノーツ・ノーツの担当にされちゃ いました。新担当者の抱負としてはプ ログラム的に注目したい部分にスポッ トライトをあてるコーナーにしたいで す。けど今月はオーソドックスなプロ

グラムが多かったので、いつもの作者 のコメントと、FM音源初心者Orcの 公開質問でいってみます。

THE Labyrinth of ,Devil 悪魔の迷宮

松村弘和「全チャンネルを使いきって



今月は、ゲームミュージックがほとんどと いう構成になりました。投稿のなかでも、あ いかわらず圧倒的に量が多い。採用のコツと しては、なるべく作者自身のアレンジを加え たものにする、というのがオフィシャルな見 解で、裏情報としては選者の気に入りそうな 懐かしいゲームを選ぶ、イントロに命をかけ る、などの噂がまことしやかに囁かれていま す。関山クンの作品も、始まりの部分がキャ ッチーで耳をひきました。

'AND SORCERTAN OOD 30 ヤーテ\*ーモン ●●● 48 CALLMUSIC(1,0,1,2,1,1,1) CALLPITCH(450):CALLTEMPER(3)
CALLTRANSPOSE(200) CALL VOICE (@23, @0, @6, @33, @33, @10) CLEAR2000: DEFSTRA-G, T A(Ø)="BHC1R1" A="BH16R16SBH16R16BH16R16SBH16R16BH1 6R16SRH16R16RH16RH16SRH16R16 110 A(1)=A+"BH16R16SBH16R16BH16R16SBH16R 16BH16R16SBH16R16BH16SBH16SBH16SBH16" 120 A(2)=A(1):FORI=3TO5:A(I)=A+A:NEXT 130 A(6)=A+"BH16R16SBH16R16BH16R16SBH16B H16SMH16SMH16SBH16SBH16SH16SH16BMH16BMH1 6":A(7)=A+A 150 B(0)="L1603B105(A#B)BGGEECCGGGGGGGG 160 B(1)="03AAAAAA>A<AAGGGGG>G<GGFFFFF>F< FFEEBEG#B>E<B":B(2)=B(1) 286 B(7)="03DDDDDDDDDDDDDDDDDDAAAAAAAAAAA 210 B(8) = "03DDDDDDDDDDDDDDDDDEEEEEEEEEE A)ECBA)ECBA)ECBASECBAGERBYCET:CC2]=CC17 248 CC3)="OSACRAPCCBACCESCBOREBD8(A)D&DC A)DCA)D8(A)D&DCCBA" 258 C(4)="OSGDGABAB>CD8(B8)CB8PBGE&ECB> CDPBGE&EDCCB":CC15)=CC15] 268 C(6)="OGCCB)CDECG#AB)D8C8(BG8.AEAB)C DECBA(AB)CDCCB;CC

C(7)="O6D8(A)D&D(A)D(A)D8(A)D&DC(BG#

280 C(8)="06D8(A)D&D(A)D(A)D8D8E8F8F8GE& E(B)CDF8GE&E(G#B)E(GGGGGGG)2G8(BBGGEE"

290 D(0)="V10L1606E BA>E (BA>E (BA)E (BA)E

300 D(1)=C(1):D(2)=C(1)
310 D(3)="05E8.A8.B8>C8<A8B8>C8<A8FA&AFA

FABRAFA>DF"
328 D(4) = "OSG8.B8.>D8GAD8F8G8<B8EB&BG#EG
#B8EBEBG#F":D(5) = D(3)
338 D(6) = "OGG#:G#AB&BEFG#B8A8GE8.ECEG#AB
>CEAKEB>CDC<B>CDC<B>C"
348 D(7) = "O4ABFA&AFAFA8FA&AFDD#E8CE&ECEE
E8CE&EG#A>C"

350 D(8)="04A8FA&AFAFA8FA&AFDD#EG#BG#B>E <EG#B>DEG#B>EG#BO5(BBBBBB)2B8R8R8C8"
360 E(0)=D(0):E(1)=C(1):E(2)=C(1)
370 FORI=3TO5:E(I)=D(I):NEXT E(6)="O6G#<G#AB&BEFG#B8A8GE8.ECEG#AB >CEAEDGAFEG\*": E(7)=D(7)
35% E(8)="04A8FA&AFAFA8FA&AFDD\*EG\*BG\*B>E <..G#B>DEG#B>EG#<G#&{G#G#G#G#G#G#G#}2G#8R8C 400 F(0)="V10L1606C(GE>C(GE>C(GE>C(GE>C GE>C<GE>C<GE>C<GERZV12"
410 F(1)="D6C<GE>C<GE>C<GDBGDBGDBFCAFCAF CBG#FEFG#AB": F(2) = F(1 420 F(3)="05C8.E8.E8A8E8D8E8F8DF&FDFDF8D 438 F(4)="05D8.G8.A8B8G8A8B8G#8<B>G#&G#E <B>EG#8<B>G#<B>G#E<B":F(5)=F(3)
440 F(6)="05BEEG#&G#<B>CEG#8E8E<B8.>C<A> CEFG#A>C<A>EDGAFEG#"
450 F(7)="04F8DF&FDFDF8DF&FD<AB>C8<A>C&C <A>C<A>C8<A>C&CDEA"
450 F(8)="04F8DF&FDFDF8DF&FD<ABB>EG#EG#B 510 PLAY#2,B(0),C(0),D(0),E(0),F(0),A(0) 528 FORI=1T08:PLAY#2,B(I),C(I),D(I),E(I) ,F(I),A(I),G(I):NEXT:GOT0520

# 微妙なタッチが女性らしい 日本ファルコム ソーサリアン「アンナの竪琴」 ■茨城県 はやせみき▼(18歳) ●ケームミュージック

こういったコーナーには珍しい女性の作品 です。音楽にもおとこっぽいとか女性らしい とかは当然あるのであって、譜面とにらめっ こして作ったとはいっても、微妙なタッチと かにあらわれてくるものがあります。イント 口から曲に入った瞬間のていねいな感じとか ベースの音色や音量の地味さとかが判別のポ イントなのです。まあ、他にも日本人ぽいと か夏っぽいとか、いろいろな分類基準があっ て、そういうのを考えるのはおもしろい。

CALLMUSIC(0,0,1,2,1,2):POKE&HFA3C,24:

PUREAR AGG: 12.
30 CALLVOICE(.851.848)
40 PLAY#2.\*T12004V707\*.\*T12003V1007\*,\*T1
200307\*.\*712003V10".\*T120S18M900003\*,\*T1200
3V10\*,\*T12003V10" SE CALLEGM(1) 68 AS="L32B>CEGB>EGBGE BGE B-GE B-GE AE BGE<B>>B-E<BGE<B->>BGE<BBL26GE<BGE<B>> L24E<BGE<BG>BGE<BGESØM900° 70 B\$="@16R32L32B>CEGB>EGBGE<BGE>B-GE<B-GE>AE<BGE<B>>B-E<BGE<B->>BGE<B GE(B)>L24E(BGE(BGE(BGE" 80 C\$="@16R16L32B>CEGB>EGBGE(BGE)B-GE(B-GE > AE < BGE < B > > B = E < BGE < B - > > BGE < BGE 

110 FS="@16R8L32B>CEGB>EGBGE BGE>B-GE B-

GEGBGB>EGEGB>EGBGDG<B>D<F+ADF+<A>D\* 130 B1\$="T78@16L16R16D4Q8EGB>EGB>E<BGE<B GEGB>EGB>E<BGE<BGEGBGB>EGBGEGE<B>E<BGEGE<B>E<BF+BF+<BEGB>EGB>E<BGE<BGEGE<BSECBEE<BGECB GEGBGB > EGEGB > EGBGDG (B > D < F + ADF + < A > 140 C1\$="q803T78L2E.D.C\*.C4.D4.E.D.C\*.D.

D1\$="T78L405E2R8L16F#GL4<B.E.>B2E8F# 8GA8F#32G32F#4r16L4E2R8L16F#GL4<B.EF+8G2

.8G.F+."
168 E1S="Y12T78L404B2.E.<B.>>C#2.E4F#8D3
2E32D4D16L404B2.E.<B.>E2.D4.D4."
170 F1S="T78V12L405E2E8L16F#6L4<B.E.>B2E

8F#8GA8F#32G32F#4F#16E2E8L16F#GL4<B.EF+8 G2.&G.F+."
180 A2\$="@6L8g4.GF#DE2.A4.ABAG4AF#GAG4.G

100 A23- WDL 034. GF#UEZ. A4. ABAG4AF#GAA3... 190 B25-"R16043L8<G4.GF#DEZ. A4. ABAG4AF#G AG4. GABG4. GABE4. EF#GB4>C8<A4. &A2..." 200 C25-"L2<G.>C.<A.>O4. D4. G8\*E.D.C.\*D.

5= G4AGF#1 : D29=U93+UA3+UA3+UA3+UA3+UA3-228 E03-"V18L168>DCGBS)V6BGBGDCESGS>CEC G>CCGECA>C8EC8EA>C8EC8EA>C8AEAEC8+CA>DF#AF#DCA>D #F#D#4(A)F#": EAS="'GB>EC8BEC8EA>EASEXEA :EBS="D4D8D4.D2...":EZ8=E08+EA8+EA8+EA8+EA8+

30 FBS="V18R16L16B>DGDGB>D<BGBGDCEGEG>C EC<G>C<GE<A>C\*EC\*EA>C\*<AEAEC\*<A>DF\*AF\*D<
A>D\*F\*D\*<A>\*:FA\$="G4A8F\*4.F\*2...":F2\$=F8 \$+DA\$+DA\$+DA\$+FA\$
240 X1\$="V13T75L1604EGB05EGB06E05BGE04BG

EGB05EGB06E05BGE04BGE6BB05EGEGB06EGBGEG E05B06E05BF+BF+04BEGB05EGB06E05BGE04BGEG BOSEGBO6EO5BGEO4BGEGBGBO5EGEGBO6EGBGDG05 BO6DO5F+ADF+O4AO5D"

250 Y1\$="V1103T75L2E.D.C\*.C4.D4.E.D.C\*.D

260 71\$="T75L4V1305E2E8L16F#GL404B.E.05B 2E8F#8GA8F#32G32F#4F#16L4E2E8L16F#GL404B

EFF+862.6.F+."

270 X25="S19M25000L80494.GF\*0E2.A4.ABA64
AF8CA64.CAB64.GABE4.EF\*68405C804A2.."

280 Y25="L2026.03C.02A.03D4.D\*4028803E.D

C#.D.D.."
298 E8\$="V18L16B05DGDGB06D05BGBGDCEGEG06
CEC05G06C05GE04A05C#EC#EA06C#05AEAEC#04A

O5DF#AF#D04AO5D#F#D#04AO5F#":EA\$="O4GBO5 EO4BO5EO4BGBO5EO4BO5EO4BO5":EB\$="D4D8D4. D2..":Z2\$=EØ\$+EA\$+EA\$+EB\$

300 PLAY#2,B\$,D\$,F\$,"",A\$,C\$,E\$

310 PLAYX1\$, Y1\$, Z1\$
320 PLAY#2, "", ""

"" , X2\$ , Y2\$ , Z2\$ 330 PLAY#2,A1\$,C1\$,B1\$,C1\$,D1\$,E1\$,F1\$
340 PLAY#2,A2\$,C2\$,B2\$,C2\$,D2\$,E2\$,F2\$



せいぜいカシオペアと歌謡曲のバックに残 っただけと思っていたフュージョンは、見事 にゲームミュージックに生きています。S.S. T.バンドなんてちゃんとライブもやってる し、「ゲームはやったことないけど、ゲームミ ュージックは大好き」なんていう大鶴クンみ

#### ■■■ソーサリアン「盗賊達の塔・メジ ヤーデーモン」

DEG#A AB > CDC (B)

FARFAFA > DF

ASEA&AEAEASEA&AB>CE'

関山健一「テンポが少し速めなのでも うちょっと遅いほうがいいかもしれな い」とのことです。MMLを代入する文 字列に配列を使うとPLAY文がすっ きりしてきます。

■■■ソーサリアン「アンナの竪琴」

19 CLEAR 4000

POKE&HFA6C, 12

はやせみき♡「譜面とテープの音と、必 死ニラメッコして作った曲です。みん なにも、アンナの美しい竪琴が届きますように・・・・・」

わーい、女の子だ。

■■■ストライクファイター「HYP ER HOPPER

大鶴暢彦「この「ストライクファイター」をしたことはありませんが、S. S. T. の曲は大好きです。独特な感 じのハーモニー、スピード感あふれる ベースやドラム、も一最高です」 PSGのドラムは行160~200のように 設定しておくとわかりやすいです。

たいなファンも出てくるわけですな。

フュージョンが革新的だったのは、プレイ ヤーが前面に出る音楽だった、ということで テクニックがないと問題外なのであった。

```
18 CLEAR2888
20 CALIMUSIC(1.0.1.1.1.1.1.1)
30 PLAY#2.~"V1305L8","V1305L8","V1304L80",
"V1304L808","V1303L1607","V1202L1607012",
"V1304L808","V1303L1607","V1202L1607012",
"V100A15","L640","S0L16","L6404":ONXGOTO
40 TS="T150":PLAY#2,T$,T$,T$,T$,T$,T$,T$,T$,T$,T$,
00 DIMZ%(15):FORI=0T015
      READZ$: ZX(I) = VAL("&h"+Z$)
AR NEXTI
      CALLVOICECOPY(Z%, a63)
 188 CALLVOICE (@24, @24, @24, @6, @63, @12)
 110 DATA 0.0.0.0
120 DATA 0C22,0061.0.0
 130 DATA 20,3FC2,30,0
 150 ' psg drams
160 SD$="03V15GV14FV13EV13D"
170 MH$="04V15EV14DV13C<V12B"
       MM$="04V15C<V14BV13AV12G"
MB$="03V15AV14GV13FV12E"
PA$="V14G+V13GV12G-V11F"
 272 GS=MBS+MBS+MHS+MHS+MMS+MBS+MBS:G
GS=MBS+SDS+MBS+MBS+SDS+MBS+SDS+"V15GV14F
 V13E"
       H$="L16S8M2888CCM2588CCM2288CCM2888C
 C": HHS="CM3000CM2000CCM3000CM2000CM3000C
    # F$="816816816816816816816816":FF$="B
 00 F05="B!H16B!H16H8B!H16S!16H16B!H16H1
 6B! H16B! H16R16S! M8H8
         HOS="M500CCR8CM3000C8M500CR16CCR16M3
        CB

A1$="R4B-,>C16&C2<"

B1$="R4F.F16&F2"

C1$="R4F+.A-16&A-2"

D1$="R4F.F16&F2"

E1$="A->D-E-B-AE-D-<B-8>B-<B-B->A-<B
         A2$="R4>C.D16&D2("
  380 B2$="R4G.G16&G2"
390 C2$="R4A-.B-16&B-2"
400 D2$="R4G.G16&G2"
        D2s="R4G,G16&G2"
E2s="B->E-F>C<B-FE-C8>C<CCB-CB->C<<"
A3s="R4>N.A16&A2<"
B3s="R4>D.E16&E2<"
C3s="R4<B-.>C16&C2"
D3s="R46_A16&A2"
E3s=">CFG>D<CGFD8>D<CD>CC<D>CD<"
 468 E35="7CFG>D<CGFD8>D<DD>C<D>CD<"
478 A45="R4>AFIG6F2<"
488 B45="R4>E.C16&C2<"
498 C45="R4C.D-16&D-2"
508 D45="R4A.D-16&C2<"
518 E45="<DGA>DE-A-B-<E-8>E-<E-E-A-E->D-
                  "07V12L16D+4C+4<G+8.A+8.G+8
 538 B55="06V12L166+46+40+8.C+8.D+8."

548 C55="05V12L166446+4B8.>C+8.

        558 D55="V15L16060+4C+4*B8.>C+8.K+88."

        568 E55="02F+4G+4>C+8.

  3"+F58
  578 FX$="S!MH16H16H16H16B!H16S!MH16H16B!
H16S!MH16H16B!H16H16H16":F1$="B!H16H16H1
  6H16"+FX$
  588 HXS="M3000C8R8M500CM3000C8M500CM3000
  C8M500C":H1$="M500CR8."+HX$
590 I0$=PA$+"R8."+PA$+"R8."+PA$+"R8."+PA
 000 A6$="G+G+R16G+R16G+R16A+8.>C+8.D+4.
610 B6$="D+D+R16D+R16D+R16C+8.F+8.G+4."
620 C6$="BBR16BR16BR16A+8.>D8.
```

```
638 D6$="D+D+R16D+R16D+R16C+8.F+8.D+4."
648 E6$="F+F+R16G+r16G+r16)-F48.8F.F4."
658 FY$="8!H168!H16H16$!MH16H168!H16S!MH
168!H16$!MH16H16B!H16$!MH16H16B!H16F:F2
$=FY$+"R8B!16B!16"
667 HY$="M500CCR16M3000C8M500CM3000CM500
CM3000C8R16M3000C8M500CR16": H2$=HY$+"R8C
     115="R8."+PA$+"R8."+PA$+"R8."+PA$+"R
         +PA$+"R8.
## A75="C-44(G+8.A+8.>D+8."

## A75="C-44(G+8.A+8.>D+8."

## A75="A+4D+8.C+8.G+8."

## A75="C-44(B8.>C+8.4B8."

## D75="C-44(B8.>C+8.D+8."
           E7$="G+4>C+8. <G+8.F+8."
 738 F38=FX$
 748 H3$=HX$
 750 I2$=PA$+"R8."+PA$+"R8."+PA$+"R8."+PA
700 A85="D+D+R16D+R16D+R16C+B.C16&C4"
770 B85="G+G+R16G+R16G+R16A+B.A16&A4"
           885="G+6+R10G+R10G+R10A+R10A+R10A+R10A+R10A+R10A+R10B+R10B+R10B+R10B+R10C+R-E16&E4"
E85="F+F+R10G+R16G+R16A8...>D16&D4"
            FAS=FYS
            H4$=HY$
            H45=H15

13$="R8."+PA$+"R8."+PA$+"R8."+PA$

A9$="D+44G+4B8.>C+8.D+8."

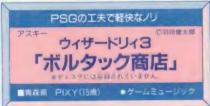
B9$="G+4C+4C+8.D+8.E8."
            C9S="846;46;46;48,G;48,A;48,"
E9S="C;44;44;6;48,A;48,>C8,"
F5S="8!4"+FXS:H5S="M588C4"+HXS
  A98 AA$="D+D+R16D+R16D+R16C+8.F+8.D+8&D+
  988 BAS="EER16ER16ER16E8.A8.G+8&G+1
           CA$="A+A+R16A+R16A+R16A8.>C+8.C8&C1"
DA$="D+D+R16D+R16D+R16C+8.F+4F32E32D
      EAS="CCR16CR16CR16 B8.B8.A+4A+R16A+R
  16A+R16A+R16A+R16A+R16A+R16"
942 F6$=FY$+"B!H16H16H16H16S!MH16H16H16H
  168!H16S!MH16B!H16B!H16S!MH16H16B!H16H16
  CM580CCM3888C8M586CR16"
CM588CCM3888C8M586CR16"
CM58 145="R8."+185+"R8."+19A5+"R8."+19A5+"R8."+19A5+"R8."+19A5+"R8."+19A5+"R8."+19A5+"R8."+19A5+"R8."+19A5+"R8."+19A5+"R8."+19A5+"R8."+19A5+"R8."+19A5+"R8."+19A5+"R8."+19A5+"R8."+19A5+"R8."+19A5+"R8."+19A5+"R8."+19A5+"R8."+19A5+"R8."+19A5+"R8."+19A5+"R8."+19A5+"R8."+19A5+"R8."+19A5+"R8."+19A5+"R8."+19A5+"R8."+19A5+"R8."+19A5+"R8."+19A5+"R8."+19A5+"R8."+19A5+"R8."+19A5+"R8."+19A5+"R8."+19A5+"R8."+19A5+"R8."+19A5+"R8."+19A5+"R8."+19A5+"R8."+19A5+"R8."+19A5+"R8."+19A5+"R8."+19A5+"R8."+19A5+"R8."+19A5+"R8."+19A5+"R8."+19A5+"R8."+19A5+"R8."+19A5+"R8."+19A5+"R8."+19A5+"R8."+19A5+"R8."+19A5+"R8."+19A5+"R8."+19A5+"R8."+19A5+"R8."+19A5+"R8."+19A5+"R8."+19A5+"R8."+19A5+"R8."+19A5+"R8."+19A5+"R8."+19A5+"R8."+19A5+"R8."+19A5+"R8."+19A5+"R8."+19A5+"R8."+19A5+"R8."+19A5+"R8."+19A5+"R8."+19A5+"R8."+19A5+"R8."+19A5+"R8."+19A5+"R8."+19A5+"R8."+19A5+"R8."+19A5+"R8."+19A5+"R8."+19A5+"R8."+19A5+"R8."+19A5+"R8."+19A5+"R8."+19A5+"R8."+19A5+"R8."+19A5+"R8."+19A5+"R8."+19A5+"R8."+19A5+"R8."+19A5+"R8."+19A5+"R8."+19A5+"R8."+19A5+"R8."+19A5+"R8."+19A5+"R8."+19A5+"R8."+19A5+"R8."+19A5+"R8."+19A5+"R8."+19A5+"R8."+19A5+"R8."+19A5+"R8."+19A5+"R8."+19A5+"R8."+19A5+"R8."+19A5+"R8."+19A5+"R8."+19A5+"R8."+19A5+"R8."+19A5+"R8."+19A5+"R8."+19A5+"R8."+19A5+"R8."+19A5+"R8."+19A5+"R8."+19A5+"R8."+19A5+"R8."+19A5+"R8."+19A5+"R8."+19A5+"R8."+19A5+"R8."+19A5+"R8."+19A5+"R8."+19A5+"R8."+19A5+"R8."+19A5+"R8."+19A5+"R8."+19A5+"R8."+19A5+"R8."+19A5+"R8."+19A5+"R8."+19A5+"R8."+19A5+"R8."+19A5+"R8."+19A5+"R8."+19A5+"R8."+19A5+"R8."+19A5+"R8."+19A5+"R8."+19A5+"R8."+19A5+"R8."+19A5+"R8."+19A5+"R8."+19A5+"R8."+19A5+"R8."+19A5+"R8."+19A5+"R8."+19A5+"R8."+19A5+"R8."+19A5+"R8."+19A5+"R8."+19A5+"R8."+19A5+"R8."+19A5+"R8."+19A5+"-R8."+19A5+"-R8."+19A5+"-R8."+19A5+"-R8."+19A5+"-R8."+19A5+"-R8."+19A5+"-R8."+19A5+"-R8."+19A5+"-R8."+19A5+"-R8."+19A5+"-R8."+19A5+"-R8."+19A5+"-R8."+19A5+"-R8."+19A5+"-R8."+19A5+"-R8."+19A5-"+19A5-"-R8."+19A5-"+19A5-"-R8."+19A5-"+19A5-"-R8."+19A5-"-R8."+19A5-"-R8."+19A5-"-R8."+19A5-"-R8."+19A5
    950 H6$=HY$+"M500CR8.M3000C8R8M500CM3000
             AB$="<B4>C+4D4E4"
BB$="F+4G+4A4B4"
             8 EB$="C+8>C+C+D+8>D+CD+E8>E(EF+8)F+
          F7$="B!S!C!8S!M16B16B!C!8S!M16B16B!
 1829 F/3="8!5(:185!5(:185!16)681681616"

1838 G85="R8."*mB$*"R8."*mB$*"R8."*MM$*MB

$+"R16"*MM$*"V15Av146"

1844 H73="M500008M50000C2000CM50000C8M300
   8CM2888CM5888CM3888CM2288CM2888CM5888CM2
  200CM2000C
  200CM2000C"
1859 ACS="C+C+R8<C+R8>C+"
1860 BCS="A+A+R8<A+R8>A+"
1870 CCS="F+F+<G+CG+>F+G+G+F+"
1880 ECS="V15G+>C+D+F+G+>C+D+G+Y12"
1870 F8S="S!M16S!M6B16B16B!6B16B16B16B:C8
R8.B!16B!16S!M8"
     70.8:108:103:m0
1100 G15="R8"+MH5+MM5+"R16"+MM5+MB5
1110 H85="M3000CCM2500CM2200CM500CM2200C
   M2000CM5000C8R8.M500CCM3000C8"
   1130 PLAY#2,"","","","","",F$,G$,H$
1140 PLAY#2,"","","","","",F$,G$,HH
   1150 PLAY#2,A8$,B8$,C8$,D8$,E8$,E8$,F8$,
   1168 PLAY#2, A0$, B0$, C0$, D0$, E0$, E0$, F0$,
         . HOS
   1170 PL
                 PLAY#2, A1$, B1$, C1$, D1$, E1$, E1$, F0$,
   1180 PLAY#2,A1$,B1$,C1$,D1$,E1$,E1$,F0$,
                 PLAY#2, A2$, B2$, C2$, D2$, E2$, E2$, F0$,
         . HØS
                 PLAY#2, A2$, B2$, C2$, D2$, E2$, E2$, F0$,
           . HOS
   1210 PLAY#2,A3$,B3$,C3$,D3$,E3$,E3$,F0$,
   1220 PLAY#2,A4$,B4$,C4$,D4$,E4$,E4$,F0$,
   1230 PLAY#2,A5$,B5$,C5$,D5$,E5$,EE$,F1$,
```

1240 PLAY#2, A6\$, B6\$, C6\$, D6\$, E6\$, E6\$, F2\$, "", H2\$, I1\$
1250 PLAY\*2, A7\$, B7\$, C7\$, D7\$, E7\$, E7\$, F3\$,
"", H3\$, I2\$ PLAY#2, A8\$, B8\$, C8\$, D8\$, E8\$, E8\$, F4\$, ,H4\$,I3\$ PLAY#2, A9\$, B9\$, C9\$, D5\$, E9\$, E9\$, F5\$, H58 . 108 PLAY#2, AAS, BAS, CAS, DAS, EAS, EAS, F6S, . H65 . 145 PLAY#2, AB\$, BB\$, CB\$, DB\$, EB\$, EB\$, F7\$, G08. H78 PLAY#2.AC\$.BC\$.CC\$.DC\$.EC\$.EC\$.F8\$. G15, H8\$ 1318 X=1:GOTO 38



もともとウィザードリィ3には音楽が付い ていなかったのですが、日本版ができるにあ たって羽田健太郎氏の音楽が加えられたわけ です。音楽としては中途半端なラテン・タッ チがとっても日本的で、好き嫌いはともかく ウィザードリィの世界に似合った音楽とは思 えないのですが……。PIXYクンはPSG の音とかを工夫して、軽快なノリを出してい ます。この曲もディスクに入っていないので、 自力で入力してください。

10 CALLMUSIC(0.0,2,2,2) CLEAR9999: DEFSTRA

POKE&HFA3C,24:POKE&HFA4C,24 SOUND 7,49:SOUND 6,5 T="T120":PLAY#2,T,T,T 70 A0="V1504L806010 88 A1="GB>DGF(AFDO) A1="GB>DGF4AFR8DGR8R2<DF8->DE4C<A>F4D FGR4 A2="R4GR8F+R4.R4GR4.F+R8FR4.R4F+R8":A 2=A2+A2 100 A3="<CF16C16<B16>F<B16>R16E<B16A>E>" : A3=A3+A3 A4="036>R8C<B16>DF16AB12G6ER16L16EFG AC+D24F24A24G2R8FGFEDC(B4&BA>CER16FA>C(B GF(B)D8.C&C4"
120 A5="R8F8F12F12F12E8.G&G4R8F8F12G12A1 288.G&G8E8R8FAR16DEFG8.E&E8G8R8C<AB>C8DC 38 A6=" (@22R8L8C+D+B24G+24A24G+(B)C+ER1 6A16B16>C+16 (BF+G+2R8ED+F+G+BC+4R16L16C+ EC+D+EF+>C+<B4&BG+F+E"
140 A7="L8R16A&A16<B>BR16G+&G+16<B>ER16A A16D+16F+16A16>C+16(B2R8C+D+B24G+24A24G+ (B)C+EG4G4R16GG16GR8" 160 B0="V1304L806010" 170 B1="(B)DGBA4>C(AR8GBR8R2(FB-)DFG4ECA 4F+ABR4." 188 B2="R4BR8A+R4.R4BR4.AR8GR4.R4AR8":B2 198 B3="V15@00"+A3:B4=B3+B3 BX="04EAD+16AD16R16G+D16E16(B16)C+": B6=BX+BX+BX+BX 218 B7=BX+BX+BX+"CFC16FC16<B16>F16G16>D1 6G16R8" 230 C0="V1504L805048"
240 C1="GR8<G>R8DR8FR8GR4C+Q8D4Q6V13GV15 R8B-R8(B-)R8CR8ER8DR8D4G(GAB)"

#### Notes' notes ノーツ・ノーツ

■■■ウィザードリィ3「ボルタック

商店

PIXY「テープを少しアレンジした ものです。ノリがいいので送ったら大

GMや一般曲でも、自分だけのオリジ

ナルなものはほしいですね。

■■■パロディウス「第四惑星のテー

,H15.IØ\$

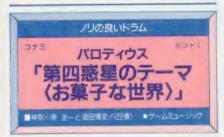
マ〈お菓子な世界〉」 あーと指田博史/「ポイントはやはり 斬新なFMオンリーのスネアでしょう。 あとはPSGのマシン語制御だな。で

もマシン語さっぱりわかりません (悲) PSGのマシン語というのはどこのこ とをいっているのでしょうか。マシン

語は勉強してね。



```
258 C2="C4R4R4<G4>C4R4<B-4>R4R4<F4B-4R4>
":C2=C2+C2
268 C3="O4L404O<G>C<G>":C3=C3+C3
27# C4=C3+C3
26% CX="05<F+BE>C+":C6=CX+CX+CX+CX
  0 C7=CX+CX+CX+"DD(G16)F16B16F16B8R8"
120 PLAY#2, A0, B0, C0, D0
350 PLAY#2,A1,B1,C1
340 PLAY#2,A2,B2,C2
350 PLAY#2,A3,B3,C3,D3
360 PLAY#2,A4,B4,C4,D4
370 PLAY#2,A5,B4,C4,D4
384 PLAY#2.A6.B6.C6.D4
394 PLAY#2.A7.B7.C7.D7
400 GOTO 360
410 D0="L4SM1000"
 428 DX="M288CM4888C":D3=DX+DX+DX+DX:D4=D
3+03
439 D7=D3+DX+DX+"M4000CCR16C8C16C8R8"
448 RETURN
```



原曲は、パロディウスというよりはドボル ザークというべきでしょうが、「この世界は寺 内タケシ(今でも現役のエレキ・ギターのオー ソリティ)に近い」という発言もありました。 リストの長さはさほど長くないけれど内容は 豊富。指田クンは、以前投稿していたものを 改良して送ってくれて、ついに採用の運びと なりました。テンポが速いので、部分的に少 しリズムがこけちゃうところがあるものの、 ノリの良いドラムはカッコイイ。

```
100 'ハºロテ*ィクス 4メン -おかし な せかい- (C)KONAMI
     CLEAR 2800: CALLMUSIC(1,0,1,1,1,1,1)
EF+GAGF+D
170 A35="ER8L16<GB>EGL8B4<B.B16> L16EE8F
+F+8GG8AA8GF+ED<EE8F+F+8GG8AA8GF+EG32G32
188 A4$="04L32C16.E G16GG A16GA-G16GG L
16>CKBAG L32GF+FED16GG"
198 A5$="C16.EG16GG D16BBB16BBA8>D8<G8.G
 208 A7$="C16.EG16GG F+16.A>C16CD E4D4"
 210 A8$="L16 C4.GG
   28 A9$="64.6664.66 "
88 AA$="6F+FEDC<BAG4@33V18Y16,2Y32,23@W
 32Y16,244Y32,22@w32Y16,230@w32Y16,217@w3
2Y16,205aW32Y16,194aW32Y16,182aW32Y16,17
 248 '////// FM B PART
250 B0$="038 O4 L8 V7 B2>D4E4 C4.CC2"
260 B1$="<BR8L16<B>EGBL8A4F+.A16 B2<L16A
 B>DEF+ED<A"
27M B3$="<BR8L16EGB>EL8F+4<F+.F+16 L16BB
8>DD8EE8EE8ED<BA<BB8>DD8EE8EE8ED<B>E32E3
 280 B4$="03L32A16. >CE16EE D16DE-D16DD L1
 6GGEE L32DDDD (B16 >DD"
```

```
858="<G16.>CE16EE <B16>GGG16GG G8F+8
D8.DD"
300 B7$="(G16.>CE16EE C16.FA16AA G4F4"
510 885="L1664.700"

510 895="D4.0004.00"

530 845="E0+DC846F+D4833V18Y17.194Y33.2

28M32Y17.1828W32Y17.1728W32Y17.69Y33.218
20w32Y17.1820w32Y17.1720w32Y17.69Y33.210
w32Y17.510w32Y17.340w32Y17.170w32Y17.20w
348 '////// FM C PART
358 C85="038 o4 L8 V 7 G2A484 A4.A8A2"
368 C15="GR8L16<GB>EGL8F+4D.F+16 G2L16<F
+GAB>C+<BAF+"
              C3$="GR8L16<B>EGB>L8D+4<D+.D+16 L16G
 C75="R16GR16GR16BR16B DF+DF+DBDB"
C75="R16GR16GR16>C<R16A GBGBFBFB"
C8$="CDCDC4"
 410 C85="CDCDC4"
428 C95="B38 05 V7 < R8E8F4.E8F4"
430 CA5="Y34.32 R8F8R8F4<<G16 Y34.0"
440 "////// FM D PART
450 D85="210408 05 L16 E<8>DC8>E<8>DC8>E<8>DC8>E<8>CA>C<A>E<A>C<A>E<A>C<A>E<A>C<A>E<A>C<A>E<A>C<A>E<A>C<A>E<A>C
  (A)C(A)
               D$="EDC BAGF + EDEF + GAGF + D
  470 D1$="E<GBG>E<GBG>E<GBG>E<GBG>"+D$

480 D3$="E<GBG>E<GBG>D+<F+AF+>D+<F+AF+>"
+D$+">"+D$
    498 DW$="Y19,2Y35,31aW64Y19,244Y35,30aW6
  10 D5$="L32 C16.EG16GGD16BBB16BB A8>D8<
 528 DX$="Y19.1720W64Y19.1940W64"

528 DX$="Y19.1720W64Y19.69Y35.290W64Y19.510W64Y19.40W64Y19.40W64Y19.20W64"

538 D7$="L32 C16.EC166GF16.>CC16CD D8 Y19.194Y35.300W64Y19.1820W64"+DX$*"Y35.13
 9,194755,38aW64719,182aW64+073**135;13

8435,38"+DX$

548 DYS="Y19,172Y35,38aW64Y19,69Y35,29aW

64Y19,51aW64Y19,34aW64Y19,17aW64Y19,2aW6

4Y19,244Y35,28aW64Y19,238aW64Y35,12"

548 D8S="C8"+DYS+DYS+"<6V8D16D16"

568 D9S="<> V7 a38R8C+8D4.C+8D4"
  F$="E>E(D)D(C)C((B)B( A)A(G)G(F+)F
    610 F1$="B>B(B>B(B>B(B>B(B>B(B)B(B)B(B)
    620 F3$="B>B(B>B(B)B(B)B(B)B(B)B(B)B(B)
  B"+F$+">"+F$
638 F4$="03CE<G>EDF<G>F CE<G>EDF<G>F"
648 F5$="0E<G>EDGGC DADADBDB"
658 F7$="CE<G>EFACA<G>D<G>D<F>D<F>D<F>F>D<F>F>D<F
668 F8$="CE<G>EFACA<G>D<G>D<F>D<F>F>D<F>F>D<F
668 F8$="CE<GGCGC4"
678 F9$="L32 G16>GG<G16>GG<G16>GG
6":F9$=F9$+"<"+F9$
688 FA$="<G16>GG<G16>GG<G16>GG<G16>GG<G16>GG<G16>GG<G16>GG<G16>GG<G16>GG<G16>GG<G16>GG<G16>GG<G16>GG<G16>GG<G16>GG<G16>GG<G16>GG<G16>GG<G16>GG<G16>GG<G16>GG<G16>GG<G16>GG<G16>GG<G16>GG<G16>GG<G16>GG<G16>GG<G16>GG<G16>GG<G16>GG<G16>GG<G16>GG<G16>GG<G16>GG<G16>GG<G16>GG<G16>GG<G16>GG<G16>GG<G16>GG<G16>GG<G16>GG<G16>GG<G16>GG<G16>GG<G16>GG<G16>GG<G16>GG<G16>GG<G16>GG<G16>GG<G16>GG<G16>GG<G16>GG<G16>GG<G16>GG<G16>GG<G16>GG<G16>GG<G16>GG<G16>GG<G16>GG<G16>GG<G16>GG<G16>GG<G16>GG<G16>GG<G16>GG<G16>GG<G16>GG<G16>GG<G16>GG<G16>GG<G16>GG<G16>GG<G16>GG<G16>GG<G16>GG<G16>GG<G16>GG<G16>GG<G16>GG<G16>GG<G16>GG<G16>GG<G16>GG<G16>GG<G16>GG<G16>GG<G16>GG<G16>GG<G16>GG<G16>GG<G16>GG<G16>GG<G16>GG<G16>GG<G16>GG<G16>GG<G16>GG<G16>GG<G16>GG<G16>GG<G16>GG<G16>GG<G16>GG<G16>GG<G16>GG<G16>GG<G16>GG<G16>GG<G16>GG<G16>GG<G16>GG<G16>GG<G16>GG<G16>GG<G16>GG<G16>GG<G16>GG<G16>GG<G16>GG<G16>GG<G16>GG<G16>GG<G16>GG<G16>GG<G16>GG<G16>GG<G16>GG<G16>GG<G16>GG<G16>GG<G16>GG<G16>GG<G16>GG<G16>GG<G16>GG<G16>GG<G16>GG<G16>GG<G16>GG<G16>GG<G16>GG<G16>GG<G16>GG<G16>GG<G16>GG<G16>GG<G16>GG<G16>GG<G16>GG<G16>GG<G16>GG<G16>GG<G16>GG<G16>GG<G16>GG<G16>GG<G16>GG<G16>GG<G16>GG<G16>GG<G16>GG<G16>GG<G16>GG<G16>GG<G16>GG<G16>GG<G16>GG<G16>GG<G16>GG<G16>GG<G16>GG<G16>GG<G16>GG<G16>GG<G16>GG<G16>GG<G16>GG<G16>GG<G16>GG<G16>GG<G16>GG<G16>GG<G16>GG<G16>GG<G16>GG<G16>GG<G16>GG<G16>GG<G16>GG<G16>GG<G16>GG<G16>GG<G16>GG<G16>GG<G16>GG<G16>GG<G16>GG<G16>GG<G16>GG<G16>GG<G16>GG<G16>GG<G16>GG<G16>GG<G16>GG<G16
GG<G16
GG<G
    718 GS="816816832B32SM16816"
718 GS="V15 y55.1 Y39.2"+G$+G$
728 GX$="816816SM16816816B16SM16816 B168
    32B32SM16B32B32SM32SM32B16SM16SM16
      730 G1$=G$+GX$
740 G3$=G$+GX$+GX$
                GZ$="B16SM16B16SM16":G4$=GZ$+GZ$+GZ$
      768 G5$=GZ$+GZ$+"SM16Y39,5V18H16V15Y39,2
    778 G6$="B16B16SM16B16SM16B16SM16":G6
    $=G6$+G6$
      780 G88="B16B16SM16B16B16SM16SM16SM32SM3
      798 G9$="SM16B16B16B16B16B16Y39,5V18H16Y
    39.2V15816":699=69$+69$
800 GR$="SM16B16SM16SM16":GA$=GR$+GR$+GR$
$+*Y24.1608M32BM32 Y24.108BM32BM32 Y24.5
8BM32BM32BM32BM32 Y24.192F
610 '////// PSG DRUM
820 H$="BB8B8B8B8B832B16.8"
```

#### 840 HX\$="BB88 BB88 BB32B16.B32B16.BR8 85# H1\$=H\$+HX\$:H3\$=H\$+HX\$+HX\$ 860 H4\$="L8 BBBB BBBB L16" 870 H5\$="L8 BBBB L16" PLAY#2, A1\$, B1\$, C1\$, D1\$, F1\$, G1\$, H1\$ 950 PLAY#2,A0\$,B0\$,C0\$,D0\$,F0\$,G0\$,H0\$ 960 PLAY#2,A3\$,B3\$,C3\$,D3\$,F3\$,G3\$,H3\$ 990 PLAY#2,A5\$,B5\$,C5\$,D5\$,F5\$,G5\$,H5\$ 1000 PLAY#2,A4\$,B4\$,C4\$,D4\$,F4\$,G6\$,H6\$ 1010 PLAY#2,A7\$,B7\$,C7\$,D7\$,F7\$,G6\$,H6\$ 1020 PLAY#2,A8\$,B8\$,C8\$,D8\$,F8\$,G8\$,H8\$ 1848 PLAY#2, AAS, BAS, CAS, DAS, FAS, GAS, HAS 1858 GOTO 938

## 低音グルグルのサスペンス感 コナミ シャロムの BGM ■大阪府 MR. NORA (17/k) ●ゲームミュージック

1060 'By H.Sashida 91/07/27

プログラムは短いけれど、非常にセンスの 優れていたのがMR.NORAクンのこの作品。 低音のほうでグルグルと鳴っている音がサス ペンス感を盛り上げます。自分の耳でメロデ ィーを取り、あとは適当に伴奏を付けたそう なんだけど、ツボを的確に押さえています。 短いプログラムで、音響効果に集中するとい うやりかたは、打ちこみの作業全体を考える とたいへん効率的です。こういった投稿も増 えると嬉しい。

```
1998 Programed by MR. NORA
68 CALL MUSIC(1,0,1,1,1,1,1)
70 CLEAR 1000
80 T$="T116"
90 PLAY#2,T$,T$,T$,T$,T$,T$
118 A1$="@3V15@V96"
128 B1$="@12V1203L8G1&G1"
130 C1$="@12V1503L1F+&F+"
148 D1$="@33V1203L1F&F"
150 E1$="@62V16T04L1C"
100 R1$="V15C81"
 180 AS="050V112L8CD-0V72CD-0V48CD-0V16CD
-":A2S="080V9605L4CD-GF+2>CD-GF+2>"+AS
        B2$="Q8aV96CCCD-CCCD-CD-CCCD-CCD-CD
  >"+A$+"
- > " + A& * " (

200 C25="R1R1." + A$

210 D25="C&C4C&C4C1"

220 E25="C1RC1RC3"

230 R25="V15B4B4B4B4B4B4B4B4B4B4B4V1084V
250 PLAY#2,A1$,B1$,C1$,D1$,E1$,R1$
260 PLAY#2,A2$,B2$,C2$,D2$,E2$,R2$
270 PLAY#2,C2$,B2$,C2$,D2$,E2$,R2$
 280, GOTO 260
```

#### ■■■シャロムのBGM

MR. NORA「ポイントはリストが短 いこと(REM文2分の1画面、演奏2 分の1画面)、そして@19の音(ヴィ ヤ オ オ オ という音)ですか」 ところで、この曲は最初に王様に会う

ときに流れるBGMたそうです。曲名 はコナミさんに問い合わせてもわから なかったので「BGM」としました。

830 HOS="L16 SO M15"+H\$+H\$

#### ●●●Orcからの質問

常連のみなさんが、よく使われる、 POKE&HFA3C。数字のよう

な命令がありますよね。デチューンと いうことですが、それがどういう作用 をするのか音源初心者のOrcにはわ からないのです

そこでこのBASIOの命令の意味が わかる人、詳しく教えてほしいのです。 うまく教えてくれた人には心ばかりの お礼をさしあげます。

「FM音楽館ノーツ・ノーツ/Orcに 教えてやる」係までよろしくお願いし ますわ。

じゃあ今月はここまで。

# 「一般」の知識

講師よっちゃん



#### † ブルガリアの合唱について

ブルガリアの女性合唱、具体 的にはフィリップ・クーテフ合 唱団は、東欧が自由化される前 あたりにずいぶん話題になって (きっかけはイギリスのニュー ウェーブのレーベルがCDを作 り、それが日本のCMに使われ たことだったのですが)2度来 日もしました。当時は、クラシ ックの発声とは異なる地声のコ ーラス(民謡の歌い方に近い)が 論議の的で、その後近年に至る までのワールド・ミュージック の流行の先駆けにもなったので すが、ハーモニーという点から 考えると、気持ち良い和声の一 つの源流を明確に示しているの で、前回のトッド・ラングレン の話の続きとして(ジャンルの 飛び方はすごいけど)取り上げ てみることにしました。

#### † 今月のプログラム

便い話はともかくまずは下のプログラムを聴いてみてください。付録ディスクに「MOTHE R. FMZ」というファイルで入っています。ちょっと不思議で美しい二声のメロディーが響きます。何回も繰り返されるのを聞いているうちに、だんだん気

持ち良くなってくる。

もとはブルガリアの民謡で、

- 1. ソロ
- 2. 2人で二声のコーラス
- 3. 数人で上のメロディをユニ ゾン・コーラス
- 4. 全員で二声のコーラス

という4つの構成を何回か繰り返して歌います。ソロ→全員という普通の民謡のかけあいコーラスの発展した形態です。

#### † ブルガリアの合唱の特徴

では、このプログラムを例に とりながら、ブルガリアの合唱 の特徴を説明していくことにし ましょう。まず、女性だけのコ ーラスなので音域はさほど広が らず、クラシックのように各パ ートがはっきりとわかれてはい ません。2段の譜面で上のパー トは常に繰り返される主旋律で すが、下のパートは始めと終わ りが主旋律と同じで、そのあと 主旋律より少し低い音域を流れ ていきます。普通のクラシック やポップスのコーラスでは、主 旋律と3度(ドに対するミの音) や5度(ドに対するソの音)の関 係を保ちながら、ほぼメロディ と同じリズム形で進むことが多 いのですが、ブルガリアの合唱 では2つのパートの音の離れ具合はきっちりと固定されたものではなく、3度、5度、オクタープ下などを揺れ動いていきます。

クラシックのオーケストレー ション(管弦楽法)の中で似た考 え方を探すと、対位法という技 法があって、1つのメロディ ー・ラインに対して対比となる ように、例えば上昇するライン に対しては下降するラインを、 細かいリズム形に対しては長い 音符を、といったやりかたで2 つ以上のメロディ・ラインをつ ないでいくものがあります。も っとも代表的で美しいのは、バ ッハのオルガン曲でしょう。こ れはクラシック音楽の中では当 然学習すべき基本の1つなので すが、単なる和声法とちがって それぞれのラインの配分などは きれいに仕上げるのが難しい項 目でもあります。ポピュラ一音 楽の中でも、ビートルズのベー ス・ラインなどには、ロックン ロールの範囲を超えた対位法的 傾向があります。今回のブルガ リア合唱は、対位法というほど の明確なものではありませんが、 むしろクラシック音楽の源とも 思えるような、民謡的な節回し と効果的なコーラスの見事な組 み合わせになっています。

#### † コード・ネームの弱点

ポップスでは、現在小節単位の和声を限定するコード・ネームが主に用いられていて、ベース・ラインや伴奏パートは、メロディと組み合わせるよりは、安易にコード・ネームで決められがちなのですが、ブルガリアの合唱のように役割を限定せずにそれぞれのラインを組み合わせていくほうが少しの材料でいきいきとした音楽になるぞ、といいたかったわけです。

お母さん、お願い ブルガリア民謡



■試聴用サンプルプログラム MOTHER. FMZ

ガリアの合理

10 CLEAR 500: CALL MUSIC (0,0,1,1)

20 A\$="@3605L4T120V15A>CE2G8E8EE8D8D8C8C

8<A.A>CDE12D12C12EE8C8C8<A8AA2"

30 B\$="@3605L4T120V15AA>C2<EGFEAA8G8FF8E

8DECFGAA2"

40 PLAY#2, A\$

50 PLAY#2, A\$, B\$

60 GOTO 40

# 8月期整理分(川月情報号採用対象分より)

下に紹介しているのは、本誌に送られてきた投稿応募者の方の一覧です。今回は、 11月情報号掲選考のために日月でしめ切った方たちの分です。複数投稿の場合は「他 ②(他に2作品の投稿あり)」とし、実際の掲載者は赤字にしてあります。

BYIT INVOLUTION HO BOXE

# CHOICE IN INF I SELL COLOR OF THE SELECTION OF THE SELECT OWNERS NAME = 1 = 1405 NO 15 M/M = 1 = 1405 NO 15 M/M = 1 = 1405 NO 15 M/M = 1 ●解せ ▼ スーパーアライブハード 関節光生 THE MA, E \*\*\* LP THE MA THE MARK THE M Beginning of Fight 等田幹 SEARCH IGHT 9514 また。またて 近井草巻 ●愛元県 西田田 山巻 1 18 カ・ナンカ・プローとは 中型 5 ●三乗甲 1.6.3-28-48-41.15-4.7 T. 41.28 8.4 White

	月情報号採用対象分より
	THE HEAT
	ACCURATION OF THE PARTY OF THE
	The state of the s
	MOXERW HOLESPERS
	DHOCO MABLE WILK
	CRAZY FIGHT 高田浩一
	• PAR
	AT IN THE
	HEBOUND ON MAKE
	●報告 *
	中科子工(A) 中田田 ■   日 ● 東京   日
	集1 学りで検 (**)、 山根を D-19(ANG S TX検査所
	● EU/W
	1個 傾口光之 三手の仁義、杉山幸一
	●百田田
	SPACEパズル 内海豊 ドム・ドン 青歩 X W
	SLAIMのぎゃくしゅう 他② 出島裕和 長春明:
	日本朝 また サンプマン 藤田純教 ジャンプマン 藤田純教 タコBイカー出現 / イカゴースト真 / 小山田英之
	• F. W
	●表現 KEITY THE KID 山新一平 DAGANCE 竹田賢二
	●福田県 大在張月、遊餅二
	Delication of the same
	BIOLOGIST(生物学者) 兼田和男
	グラビスたく 大田雅之 日 LL 「「大利学 毎載 中科学生
	● 提納基
	POCKET SLG 他们《本田紀世志 編集團(上) 臣」教:
	●# 4 型 PICLLING 世界 村田猛
	FANTASY/寺田伸夫
	● A 分望 お手軽のラフェック、単民数也
	OC, TOPUS 野島智可
	HATTLE 堀雅品
	●無甲島星 PRIN 日高羊工
	●U.S.A. 垂嘴U野望一当是吃一一些! 鈴木勇也
	AVフォーラム
	AVフォーラム ●####
	AVフォーラム ● 4.無適 2.カイタイピッツ・後藤 9 ミシン・小林俊彦
	AVフォーラム  ●4 無直 3 かくタイヒ、7 夜幕 9 ミシン・小林健彦 チーターかり 他心 佐藤貫行
	●北田商 ・北田商 ・カイタイピーラー 金種原 ミシン・小林俊彦 チーターかり 他② 佐藤貫行 ・高古参 ・『古を学 ・『エーター・『エーター・『エーター・『エーター・『エーター・『エーター・『エーター・『エーター・『エーター・『エーター・『エーター 『エーター 『エ
	AVフォーラム  ●北国道 コカマタイピーク・他種 9 ミシン・小林俊彦 テーターがり 他② 佐藤貫行 ●高さ型 フリエー・スセン・プタ・新木根春之
	AVフォーラム  ・北田道 ・コハマダイビーグ・後継章 ・コハマダイビーグ・後継章 ・コハマダイビーグ・後継章 ・エーターがり 他② 佐藤貫行 ・河西寺 ・西西寺 ・西西寺 ・西西寺 ・田本寺 ・田本寺 ・田本寺 ・田本寺 ・田本寺 ・田本寺 ・田本寺 ・田本
	▲ リフォーラム  ・ 北田道 ・ コイタイピータ・ 後種 タ ミシン・小林俊彦 データーがり 他心 佐藤貫行 ・ 南京寺 ・ ウンボー・、 タログ・ブタ・ 新土根春之 ・ 中北 中 一 中 一 中 一 中 一 中 一 中 一 中 一 中 一 中 一
	● 仏用画 コのイダイビッグ・後種タ ミシン・小林俊彦 データーがり 他② 佐藤貫行 ●高文章 「ウーダーの 中ゥ・ブラ・ 和本財産之 ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・
	▲ V フォーラム  ・北馬商 エカイタイピーウ・体験を ミシン・小林俊彦 データーがり 他心 佐藤貫行 ・高古寺 ウンドー・トクテン・フタ・朝本歌画之 ・約・世 ・田田県 中崎孝派 ・と対学 ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・
	●北馬商 エカイタイピーラ・保藤タ ミシン・小林媛彦 データーがり 他心 佐藤貫行 ●高な樹 ヴュアー・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・
	● 化用面 コップ・ 金種原 ミング・小林俊彦 ミング・小林俊彦 データーがり 他心 佐藤貫行 ● 南京学 データーがり 他心 佐藤貫行 ● 南京学 デンター・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・
	●北田道 コルマダイビータ、後種を ミシン・小林俊彦 データーがり 他心 佐藤貫行 ●高古智 ツンボール。なたち、ブタ・和本根書を ・のより ・のは他 中級学派 ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・
	●北馬商 エカイタイピック・体験を ミシン・小林板度 データーがり 他心 佐藤貫行 ・高な器 ヴンボール・ターカ・プタ・刺木形高で ・カイ製 ・取る様 中級学品 ・ 日本の ・ 1
	● 化無面
	● 化用面 コップ・ の検索 ランプ・小林俊彦 テーターがり 他心 佐藤貫行 ● 育古智 ツット・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・
	● 化用面 コップ・ の種を ミング・小林俊彦 テーターがり 他の 佐藤貝行 ・ 一 一 一 一 一 一 一 一 一 一 一 一 一 一 一 一 一 一
	● 化用面 コップ・ の様を ランプ・小林俊彦 テーターがり 他の 佐藤貝行 ・ 一 一 一 一 一 一 一 一 一 一 一 一 一 一 一 一 一 一
	●以来過 コスタイピッツ、後種タ ミシン・小林俊彦 データーが)他の 佐藤貫行 ・高さが データーが)他の 佐藤貫行 ・高さが デンピーのをでう。プタ・戦本形動之 ・高さが ・一のでは、一のでは、一のでは、一のでは、一のでは、一のでは、一のでは、一のでは、
	● 化用面 コックマイピーク、金種を ミシン・小林俊彦 データーがり 他の 佐藤貫行 ● 百名型 ツリモールタモラ、プタ・戦士財産之 ・ 当年 ・ のは 製 ・ のは 製 ・ のは 製 ・ のは と 一 の で
	● 北田道 コックマイピーク の検察 ミシン・小林俊彦 データーがり 他心 佐藤貫行 ● 百名型 ツリボール。タモラ、ブタ・戦士被奏之 ・ のより ・ のは 製 ・ のは 、 ・
	● 化用面 コップ・ の様を ランソー 小林俊彦 テーターがり 他の 佐藤貫行 ● 音音学 フリー・ターラー か 他の 佐藤貫行 ● 音音学 フリー・ターラー か 一 一 一 一 一 一 一 一 一 一 一 一 一 一 一 一 一 一
	● 1. 用面 コッチョイビーグ・機模を ミシン・小林模等 データーがり 他心 佐藤貫行 ● 高点型 ツンボー・タセラ・ブタ 新士根春之 ・ カナリ ・ 日本 一 一 一 一 一 一 一 一 一 一 一 一 一 一 一 一 一 一
	● 北田直 コックマイビータ の検察 ミシン・小林俊彦 データーがり 他の 佐藤貫行 ● 古高智 ツンボール。本生な、プタ・戦士被奏之 ・ のよ者 ・ のは 報 ・ のは 報 ・ では また
	■ 2 年
	■ 2 年
	● 北田直 コックマイビーグ・ 金橋を ミシン・小林俊彦 データーがり 他の 佐藤貫行 ● 高さが ツリエー・ムマラ・グラ・ 戦士帯島之 ・ 海は 一 一 一 一 一 一 一 一 一 一 一 一 一 一 一 一 一 一
	● 以来過 コスタイピーツー 使用を ミンソー・小林俊彦 テーターかり 他の 佐藤貝行 ・ 通さが ・ アーターかり 他の 佐藤貝行 ・ 通さが ・ 日本 中の 一 一 一 一 一 一 一 一 一 一 一 一 一 一 一 一 一 一
	● 北田直 コックマイビーフ・ 金種を ミシン・小林俊彦 データーがり 他② 佐藤貫行 ● 百巻型 ツンモー・タモラ・ブタ・ 戦士帯島之 ・ 当年 ・ 1 日本 1 日
	● 北田直 コックマイビーフ・ 金種を ミシン・小林俊彦 データーがり 他② 佐藤貫行 ● 百巻型 ツンモー・タモラ・ブタ・ 戦士帯島之 ・ 当年 ・ 1 日本 1 日
	■ 2 年 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2
	● 以上 本語
	● 以上 本語
	■ 2 年 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2

ORDER DIST

11月情報号掲選考のために8月でしめ
②(他に2作品の投稿あり)」とし、実際
errinetal Purposed mian PZ 1998
シストロドリー
MSXでノートパソコンする 沢田柘也
COCC- ME THE
DOTAN, THE P.
sant for the form
**************************************
0.40
/ コギリ 阪上間文 
100
Revokupi is in the first of
COLUMN TO SERVE
MEST TELL TENTE
NI/O
O. ST. PASS
184
Out of the second secon
£24 W
Y—L, 0 1 — T 4, 2 — E 60 ■ (1, 0)
1111 - 17 - 17 - 1 - 1 - 1 - 1 - 1 - 1 -
PAS west in the
(D) A
ランボーの戦い 坂口学 ・温・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・
● 柳 蒼 秋
V- 198
<ul> <li>□ 18 8</li> </ul>
27年 無政 学职直数
FM音楽館
●北海道
THEME MEM
□ は
with the con-
FRAY-F1.09/1-03 >- 80 ( 後代春朝 ●記載♥
●密城県 陽城に京 NIUHT MARE - et 3 「皇城市 グラディウスII'The Final Enemy」 高橋貴幸
グラディウスII「The Final Enemy」 高橋貴幸 ●山川 ヤ
MAIN OF MUSIC~こきりこ節~ 他心 外山大
morning call 他③ 佐藤祐一 服計 字半編
●福島駅
Y-2014-2017の機構、m6 上海東で ● Year Dreit-23174 Y-211- Y7 m1 Y84
305U-3977L'r-3711-177 en 784
●暗主型 WACE UP 译注答:
GOMMINISTRATION WILLIAMS BREET
● E.A.S.
IAC DAY DO
ト・コソウミ 3・17 童者的称語 ・ 」 ま おかたい重朗 ラ 得 3 ー 馬車のマーチ 小糸英樹
馬車のマーチ 小糸英樹 グラムキャッツ(タイトル) 今井治行
■ 26-17 U
PECLIEM HE RINGE
A PEL PERE
THE STANDARD RESIDENCE
● 様子を記
<ul> <li>→ 2 II (下自MINA ) III (日) (日) (日) (日) (日) (日)</li> <li>→ 2 II (下自MINA ) III (日) (日) (日) (日) (日) (日) (日) (日) (日) (日)</li></ul>
COLfod Memoria - end - subject
朝春だ。 4 かし さい付きの 第四年の76人 で料めた
● NEUL (M)
ソーサリアン「肖えた王様の杖・ダンジョン」 他島 井上清一 ● :: ♥ ***
No molecuse -90-275-9- 1884
・サビ・フゴラッター 11.80m Ng
• M = 0
●TEN T=ZM'Ex curro, NAD M
7 F - 3 c
T - MiBe Caleful, m. 19.500 ● \$800
ソーサリアン「トラベラーズ・イン」 塚本義史
ソーサリアン「トラベラーズ・イン」 塚本島史 - フーブ(アフトはま)」 ***   1 生物等は AIH MEE HALLIM HELDERS ***   1 年間を
● 1 (E) 11
AND II v end appear
THE TWO DATES TO KNOW OF U.S. A.
●以東京 海衛 175 m 11 m 16 m - 減
RUSH HOUR 他急 满口康弘
RUSH HOUR 他② 海口東弘 ィース III WHI F「ME」 ドラゴンクエストIII「村」 他④ 西村洋介
● 保持型
M.B.OOA **** PRICE! #*
T-RIFALALE IDE 大阪町伊
●磨根草

```
→ A II サルビンの時候 日本版 II 中版 II トルビンの時候 日本版 II トルビー II 
   OTHE
    ほほ梅暦のCGコンテスト
      ☆イラスト部門
● む毎点
PANIO DUS - NAME - 6
       ■#IZE
      ●FF (15) (E)
               甲酰丁甲酚 林如诗
      を提出。Story of Hero ・n・
      全市 中華公園
中華三甲
      ●主要型
1115~7/8 F. HN7/ 6,684~
●長野卑
百年// 帯 一世の 度の城市
       SATAN KID 丸山裕治
       AITTO ISMUR 馬爾等史
FLINA IIII田剛生
   ●耳動車
作成 他) 自用増製作
●単批車
まそろに 第二章
マエ 英・里子
      IXドラの
●IRP

●IRP
          - N. J. IV. S. IV.
   ● 単位 指
       ●三時
特施可念 II P 与 P
GALAXY FLEET 海老尺茂
      ●単位数
長上(「人」、 ◆毎番・銀
      #: 3 mm * を * 2 mm *
```

# すべての投稿の

# 〒105東京都港区新橋4-10-7 TIM MSX·FAN編集部「〇〇」係

- ●すべての投稿は上記の住所で受けつけている。○○のところにはそれぞれのあて 先を入れて、応募してほしい。また、封筒にも住所・氏名の記述もお忘れなく。
- ●盗作や二重投稿は厳禁。

一メディアに帰属するものとします。

★しめ切り

とくにもうけていませんが、各コーナーとも月の前半に整理をしています。 ●なお、応募作品は一切返却できません。また、採用作品の版権は徳間書店インタ ですから、雑誌の発売日の約1か月まえにとどいたものが掲載の対象です。

稿	応募用紙		編集	部の整理番号	
<b>受高ジャンル</b>	例: ファンダム(①RP部門1画面: ①FP部門)  ②FM音楽館(①自作のオリジ: ③CG(①紙芝居部門 ②イラ: ④その他(	ナル ②ゲーム			タイプ
作品名				[ファイル名	1
无名	フリガナ ( り	)歳 女 ペシネーム	*「投稿ありがとう」	<b>掲載時は本名のみとし</b> る	ます。
主听	都道				
<b>a</b>	府県 	投稿日	1991年	月	日
	②(①ではいと答えた方のみ) その雑誌で採用されまし 3.(全員の方に)この作品を作るときに参考にした他の 教えてください。			方はその雑誌名や作	作品名などを
アン	はい [雑誌名 [書籍名・CD名 「参考にした作品名・記事名			年 月号	<-y]
5					
1	④(FM音楽館に投稿の方のみ)作品の作曲者、歌手、				
-	作曲者				

MSX・FANではひろくみなさんの投稿を受けつけている。ゲームなどのプログ ラムは「ファンダム」で。音楽は「FM音楽館」。エスプリのきいたテモを楽しむなら 「AVフォーラム」。プログラムはできないけど、ゲームのアイテアはある、という 人のためには「ゲーム制作講座」。そして、絵が好きな人にはCGを楽しむ「ほぼ梅麿のCGコンテスト」。作品ができあがったら、下記の応募要項を熟読して編集部まで送ってきてほしい。力作を待っている/

#### ファンダム

オリジナルのプログラムなら、ジャンルはと くに問わない。 ゲームやかんたんなツール 類、見て楽しむだけのものなどなんでもO K。

SCREENの:WIDTH40 を実行してリストを表示したときの画面数 (ただし1画面は40字×24行として、空行 やOkは含まない)によってプログラムの長 さをはかり、以下の4タイプにわけている。

- RP部門 | 画面タイプ リストが | 画面(24行)以内の作品
- ●RP部門 N画面タイプ
- 1画面を超える5画面以内の作品
- ●RP部門 10画面タイプ 5.画面を招える10画面以内の作品
- 5画面を超える10画面以内の作品

10画面を超える本格的な作品。プログラムの長さは問わないかわりに、作品としての

完成度を求める。

投稿するプログラムは、ディスクまたは テープでの投稿に限る。

また、作品には応募用紙のほかに、②以下の事項を書き添えた解説の手紙をつけること。

★応募書類の規定

①応募用紙を使用し、必要事項を記入。複数同時応募の場合は、作品ごとに応募用紙1枚を使用すること。その際、応募用紙はコピーレて使用。

②プログラムの遊び方、使い方 ③使われている変数の意味と、プログラム の各処理でとの詳しい解説(マシン語を使 用しているプログラムでは、マシン語の各 処理に対する解説と、ワークエリアなどの 詳しい説明をつけること)

④プログラムの資料、解法(RPGなどは

マップや図解、シミュレーションならデータの一覧など)

⑤プログラム作成時に参考にしたキャラク タやBGM、シナリオの詳しい説明(図書 を参考にしたら、出版社名と号数、ページ 数など)

- ★郵送にあたっての諸注意
- ・投稿するプログラムのタイプを封筒の表に赤ベンで明記し、さらに「フロッピーディスク(テープ)在中」、「二ツ折厳禁」の文字も赤ベンで明記
- ・郵送途中で破損してしまわないように、 ダンボールなどで厳重にディスクを包む
- 1枚のディスクまたはテープに複数のプログラムを入れての投稿はかまわないが、すべてのプログラムに対して解説の手紙を書き添えること
- ★採用

採用された作品の作者には、規定の謝礼と掲載誌、および作品のオリジナルRO Mカートリッジを進呈。 そのほか、ムックなどに再場載された場合も規定の再掲載謝礼と掲載誌を差し上げている。また、アイデアしだいで市販ゲーム化される可能性あり。

さらに、次の奨励賞が設けられている。

#### ★2つの奨励賞

#### ●第18回季間奨励賞

10月号から12月号に掲載されたRP部門(画面数が10画面以内)の全作品のなかから、アイデアやテクニックに優れた作品を1本選び、奨励金として3万円を差し上げます。

第16回季間奨励賞の発表は、1992年1 月号のプログラムコンテスト結果発表と あわせておこないます。ただし、プロコ ン受賞者は除くこととします。

#### ●第4回FP部門奨励賞

10月号から3月号に掲載されたFP部門の全作品のなかから、もっとも完成度が高いと思われる作品を1本選び、奨励金として5万円を差し上げます。

#### FM音楽館

FM音源を使ったプログラムを募集。なお、プログラムにはREM以外に小文字のアルファベットは使わないこと。

また、作品はすべてBASICのものにかざる。ツールを使用した場合は変換してから投稿のこと。

作品の応募はテープ、またはディスクに セーブしたものにかぎる。

★応募書類の規定

①応募用紙を使用し、必要事項を記入。複数同時応募の場合は、作品ごとに応募用

紙 1枚(コピー)を使用すること。また、各作品ごとに作者自身のコメントをできれば別紙につけてほしい。

- ★郵送にあたっての諸注意
- ・「フロッピーディスク(テープ)在中」、「ニッ折厳禁」の文字を赤ペンで明記。
- ・郵送途中で破損してしまわないように、 ダンボールなどで厳重にディスクやテープ を包む。
- ★採用

規定の謝礼と掲載誌。

#### $AVJ x - 5 \Delta$

エスプリのきいた28字×29行以内(短い もの大歓迎/)のオリジナルプログラム。F M音源使用のものも可。

●規定部門

毎号塾長が出題。くわしくはAVフォーラム「お題」を参照されたし。

- ●自由部門
- 題材は自由。センスの見せどころ。 ★規定
- ①住所・郵便番号・氏名・年令(学年)・ 電話番号
- ②タイトル
- ③プログラムを作成したときに参考にした

本や雑誌などの名前や号数、出版社名

★郵送にあたっての諸注意

ハガキに手書きでの応募も可。ただし、 29字詰めで行番号は赤で書くこと。また、 あて先に応募部門を明記。

★採用

採用者全員には掲載誌を送付。称号制度をとっており、3回採用されるとMファンのテレカ、5回で希望のソフト(ただし定価で1万円以内)が授与される。また、毎月、光る1本に記念品をプレゼント。くわしくは105ページの下欄外「特典」を参照。

## ほほ梅麿のCGコンテスト

絵を描くことが好きな人のためのCGコンテスト。部門は紙芝居とイラストの2つ。 得意なほうに応募してほしい。どちらの部門も作品ごとにタイトルをつけ、紙芝居部門はストーリーを添付してほしい。

作品の応募は、オリジナルのプログラムでも、市販のグラフィックツールでも、本体に内蔵されているCGツールを使ったものでもかまわない。

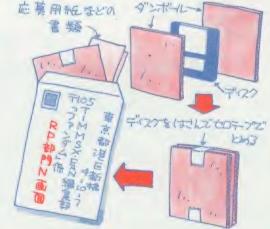
- ●紙芝居部門
- 動画(アニメーション)や紙芝居の作品。
- ●イラスト部門
- 1枚ものの静止画作品。
- ★応募書類の規定
- ①応募用紙を使用し、必要事項を記入。複数同時応募の場合は、作品ごとに応募用

紙 1 枚を使用すること。その際、応募用紙 はコピーして使用。

- ★郵送にあたっての諸注意
- ・投稿するプログラムの部門を封筒の表に赤ベンで明記し、さらに「フロッピーディスク在中」、「二ツ折厳禁」、「使用したツール名」の文字を赤ベンで明記
- ・郵送途中で破損してしまわないように、 ダンボールなどで厳重にディスクを包む。
- ★採用

各部門とも5つのランクと賞品が用意されている。作品はビッツーの5人の審査員により毎月評価され、みごと掲載となると、ランク別に規定の賞金と賞品を進呈する。また、随時特別企画も行っている。詳しくは記事中で。

# ●理想的なディスクでの応募方法



### ゲーム制作講座

ゲームシナリオなら、ジャンル、形式を問わずなんでもかまわない。 ただし、以下の規定にそって応募してほしい。

★応募書類の規定

①住所・郵便番号・氏名・年令(学年)・電話番号

②シナリオにはタイトル名、ジャンルはかならず明記のこと。

★採用

現在はとくに定めていないが、よい作品は市販の道もある。

#### ●そのほかの投稿について

以上、説明してきた作品の募集以外に1行プログラムや、意見や質問なども募集しています。それぞれあてはまるコーナーあてに送ってください。

「MSX・FAN」では読者のみ なさんに、より充実した誌面を提 供するため、以下のアンケートを 実施しています。回答は必ず右の とじこみハガキをご利用ください。 回答していただいた方のなかか ら抽選で21名様(各ソフト3名様) に今月号で紹介したソフト(プレ ゼントリスト参照)を差しあげて います。しめ切りは11月30日必着。 当選者の発表は1月8日発売の本 誌2月号の欄外でおこないます。

#### ■アンケート

「 あなたの持っているMSXは 次のどれですか。いずれかの番号 を〇でかこんでください。2台以 ト持っている場合は数字の大きい ほうを答えてください。

IMSX

BMSX2+

4MSXturboR

② 今後、turboR(A1GT)を 買う予定はありますか(①で④以 外の人のみ答えてください)。

①もうすぐ買う予定 ②いずれ買いたいと思う

③買うつもりはない

3 次の周辺機器で持っているの はどれですか。持っているものに 全部〇をつけてください。 ①ジョイスティック(ジョイカード) ②ディスクドライブ(内蔵も含む) ③增設RAM(MEM-768) @プリンタ

⑤データレコーダ(オーディオ用 で代用している場合を含む) ⑥アナログRGBディスプレイ ⑦モデム ®マウス ®MIDI 楽器(音源モジュールも含む) ⑩どれも持っていない

⑪その他(具体的に記入)

4 近々、何か周辺機器を買う予 定がありますか。ハイ、イイエで 答えてください。あるとすればそ れは何ですか。3の番号で答えて ください。

「MSXでやりたいことを次の なかから選んで、興味のある順に 4つまで番号で答えてください。 ①ゲーム ②プログラミング ョバンコン通信 ヨワーブロ 50G 6ビデオ編集 ⑦コンピュータミュージック ◎ビジネス ◎学習 ⑩その他 6 表1のソフトのなかで次に買

おうと思っているものを 1 つだけ 番号で答えてください。

7 表1のソフトのなかで本誌で 特集してほしいゲームを3つまで 番号で答えてください。

8 表1のソフトのなかで、あな たが実際に遊んでおもしろかった

ものを3つまで番号で答えてくだ 11/2

9 今月号の記事(表2)のうち、 おもしろく読めた(または役にた った)記事を3つまで番号で答え てください。

10 今月号の記事(表2)のうち読 んでつまらなかったものを3つま で番号で答えてください。

11 今月のスーパー付録ディスク (表3)のうち、おもしろい(または 役にたった)内容を3つまで順に 答えてください。

12 今月号のスーパー付録ディス ク(表3)のうち、遊んで(見て)つ まらなかったものを順に3つまで 答えてください。

II あなたの持っているMSX2 2+ turboR以外のパソコ ン、ゲーム機はどれですか。番号 に〇をつけてください。

ンも含む)

②メガドライブ(マークIIIも含む) ③PCエンジン ④PC器系 ⑤PC98系(PC-286も含む) 6FM TOWMS ZX6800. 日ゲームボーイ ヨゲームギア ⑩その他(具体的に記入) ⑪どれも持っていない

14 あなたがふだんよく読む雑誌 を表4のうちから3つまで番号で 答えてください。

15 今月号に掲載されたファンダ ムのプログラムのなかで気に入っ た順に3つ番号を書いてください。 (DWHERE'S @tothoos んっ ③WALL2 ④ナイトレ −ス ⑤Dunking Warrior ⑥キック・バトル ⑦GUN² ⑧ 熊王 9MOLE ⑩どうくつた んけん ⑪温泉紀行 ⑫タコ&イ カー ③どれも興味がない

16 今月号のFM音楽館の記事で 気に入った順に3つ番号を書いて

The Labyrinth of Devil ②ソーサリアン「盗賊達の塔・メジ ャーデーモン」 ③ソーサリアン 「アンナの竪琴」 ④ストライクフ アイター「HYPER HOP PER」 ⑤ウィザードリィ3「ボ ルタック商店」 ⑥パロディウス 「第四惑星のテーマ〈お菓子の世 界)」 ワシャロムのBGM 8音 楽の知識 ⑨どれも気に入らない **17** 業務用、ファミコン、PC88 /98などの他機種から、今後移植 してほしいと思うソフトがあった ら、その名前を1つだけ書いてく ださい。シリーズものはその何作 目かも明記してください。

ほといソフトの番号をアンケート回答 ハガキに記入してください(それぞれ のソフトの詳細は各掲載ページで)。

No	プレセントソフト名	86
1	伊忍道・打倒信長	4
2	2.8 8FFT	18
3	サーク・方を心の境・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	20
4	\$ P 12	
5	ビーチアップ総集編 2 (笑)	107
6	キ・スクステーション31号	108
1	EV27 727	

#### 表2 今月の記事

#### No. 記事名 委組

<FAN ATTACKン世程道・打倒信長

<FAN ATTACK>幻影都市 十字軍

FAN STRATEGY

BASICピクニック こフェンダム>ゲームプログラム

<ファ.ダム>ファンダムスクラム ・ファンダム>スーパービギナーズ講座

マファンダムッマンン語の気持ち こファンタムンアルコリスム単子側

FM音桌館 14 ケーム制作講座

新ターホR「AIGT の可能性を探究する ハソ通天国

ほほ梅寶のCGコンテスト

< FAN NEWS > # + JL <FAN NEWS>ピーチアップ総集編2(笑)

今月のいーしょーく一情報

ON SALE

COMING SOON

< 特別付銀 > スーパー付録ディスク

#### 今月のスーパー付録ティスク

#### No. コーナー名

「幻影都市」 幻影音楽館 7 - 2 LGAMES

ファンタム・サンフルアロクラム

FM音導館 A V 7 1-54

ほほ梅磨のCGコンテスト

MSXView ハン通天国

9 ケーハナ変更 10 B. T. E. L. I Q

オマケ

#### No. 雑誌名

1 MSXマガジン

ケーメスト

ボフコム

マイコンBASICマガジン

その他のパソコン雑誌

カームホーイ

ヒリボンスーハー

ファミコン通信

13 物スーパーファミコ

その他のファミコン雑誌

PC Engine FAN

15

16 月刊PCエンン

17 勝PCエンジン 18 メカドライブファン

19 どれも読んでいない

●10月の当選者の発表は54ページからの欄外で発表しています。

Nh ソフト名

| R-TYPE(アールタイプ)

着き物と的性化療・シンギスカン

145 Str. 171 Mg 伊忍道・打倒信長

AD&D(ヒーロー・オブ・ランス)

MSXView

1 . 3 E U -

エメラルド・ドラゴン

SDスナッチャー

50カンタム カチャホン戦士? 王家の谷・エルギーザの封印

カオスエンジェルズ

ガリウスの適富

キミだけに愛を・

\$ 40 7b 20

きゅれんぶっあ自己中心派 銀可基準伝統シリース

23 タオース 24 クラティウス 2 25 グラフサウルス

26

数字ペナントレース 2 幻影都市 28

29

サーク・ガセルの塔 32

多羅曼的

三国市 三個周月

THE プロ野球動室へナントレース

ショヴァルフレルトII

7. 67 1Z

スナッチャ 41 スーパー大戦略

スペース・マンボウ 聖戦士タンバイン

ソーサリアン 增护RAM MEM-768.

大航海時代 ディスクステーション各号 49

接幅の決断

際神都市 Fラゴンクエスト[]

ドラゴン・ナイト ドラゴン・ナイトⅡ

ドラゴンスレイヤー英雄伝説 58 信長の野望く全国版

信長の野望・戦国群群伝 信長の野望・武将風雲録

ハイドライド3 62 バロディウス 63 ビーチアップ各号

65 ピーチアップ総集編2(笑) VIEWCALL ピンクソックス各号

ファイナルファンタジー 69

ファンダムライブラリー各号

プライ上巻 アリートコマンターII

FRAV #: + = 2

77 魔導物語 1 · 2 - 3 78 MIDIサウルス

ランペルール 80 ルーンマスター三国英傑伝 81

82

ロードス島戦記 笑っせるるすまん



# ただ、友に会うために旅にでる。

仲間がいるから、 心から話せる仲間がいるから、 一緒にザ・リンクスを削ってきた仲間がいるから、 は旅にでる。とんなに遠く置れてたってかまわない。

> 愛と勇気と友情を個じているから、 できないことは何もない。

なぜならほらはサールクス。

# 北は北海道から南は九州・沖縄まで、仲間を結ぶザールクスのネットワーク

■全国ネットのザ・リンクスだからできる・・・地域別ネットメニュー

ホットネット北海道/仙台ネット/千葉ニッポンイチ/埼玉BBS/東京ステーション/ポートタウン横浜/静岡BBS/なごやか名古屋/古都・京都おいでやす/すっきやねん大阪/神戸ボード/四国BBS/広島BBS/山口BBS/海のなかみちBBS/フリートーク長崎

■同世代の仲間だからこそ話せる事もある。年令別ネットメニューネオッ!中学生BBS/ハイスクールBBS/18-22歳のBBS/23-29歳のBBS/30歳以上のBBS

■会員が企画から運営まで一手に行う…企画ネットメニュー(一部) ポエム♡ボード/お笑いブルトニウム/グリーンエイドBBS/いざかや・やすらぎ/プロレスリングシアター/りいな♡探偵事務所/まいくろで一た

\*\*他にも、ポップス/ロック/旅行/シネマ/アニメ/自動車/バイク/ UFD/お料理などなど、同じ趣味をもった仲間が集まるコーナー もあるし、5人以上の賛同者を集めれば、自分たちの手でオリジナ ル企画のネットだって作れてしまう。

いま入会するとこんな特典もついている/ ①入会金2,000円、年会費3,000円ともにナシ。 ②6ヵ月分の基本料金3,000円だけで、1ヵ月60分までなら無料でアクセスできる。 ③なんと、パソコン通信に必要な専用モデムがブレゼントされる!

(ザ・リンクスへの資料請求・入会申込みは)

右下の資料請求券をハガキに貼って、住所、氏名、年齢、職業を明記の上、下記の住所まで送ってください。 〒604 京都市中京区烏丸通御池下ル リクルートビル8F 日本テレネット㈱ リンクス事業部 (お問い合せ)0120-251-063(フリーダイヤル) MANUAL PARTY

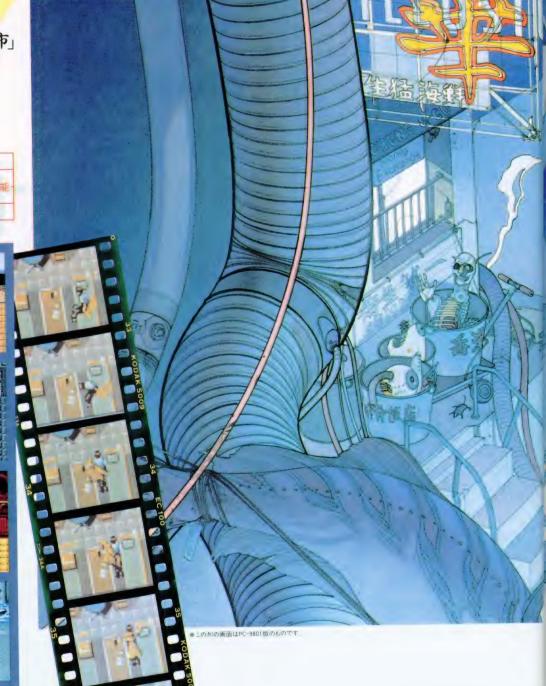
# 目覚めよ。――科学が創る影なる都。

禍々しき気に満ちた近未来都市、香港。狂気と悪しき欲望とが渦巻くこの都市を、いま一人の男が駆け抜ける。失われた己の過去を求めて、迫り来る危険に自ら身を投じる男、対魔掃討者 "天人"は、人民警察の対魔特別攻撃班に属する女、"美紅"と共に、その実体さえ知れぬ巨大な悪に対し、渾身の気を込めて愛用の銃を放つ。果てしなく続く戦いの日々は、いつしか眠ることさえ忘れさせてしまった……。

PC-98VM、UVシリーズ/EPSON PCシリーズ/PC-88VA対応 MIDI対応 R 専用 🥌 😭 🔊 MIDI MSX-MIDI対応

ILLUSTRATION by YUKIO KITTA/CHARACTER DESIGN by 百鬼丸

サイバーパンク!! 超伝奇RPG「幻影都市」 11月下旬発売予定! ¥9.800(統列)



# サイバーパンク・超伝奇RPG



株式会社マイクロキャビン 〒510 三重県四日市市安島2-9-12 TEL 0593(51)6482 最新ソフト インフォメーションダイヤル/ ☎0593(51)3611









# この冬新登場のA1GTの魅力を大分析/

# 新夕一ボRAIG 探求する

ターボ日の新製品「AIGT」の特長である、MIDI対応や、512KBのRAMは、はたしてどのような役にたつのだろうか。「GT」はMSXのスターとなれるだろうか。

#### 91年冬、A1GTと りえちゃんに話題集中

新ターボ日登場のニュースはいちはやく全国を駆け抜け、いまや宮沢りえちゃんの写真集の次にみんなが関心を寄せている話題といえる。すでに、Mファ

ン11月号情報で紹介したとおり、 その特徴は「MIDIインター フェイス搭載」、「「MSXVIE W」標準装備」、「メインメモリ 512KB」ともりだくさんだ。

いままでのMSXユーザーからすれば「ゼータク」といわれそうなこれらの機能が、例えばユ

ーザーにとってはどういうメリットがあるのか、また、ソフトハウスにとってはどこがおいしいのか、といったところをメーカーやソフトハウスなどに聞いてみた。

結論から先に言ってしまえば, オーディオ(A),ビジュアル(V) の機能をより充実させた低価格のAVパソコンといえる。「ゲームで遊ぶばかりがパソコンじゃない」という言葉が似合うパソコンだが、ユーザーのみならず、ソフトハウスにとっても食指が動くマシンみたいで、ゲームのほうもけっこう期待できそう/

# これがAIGTの3大特長だ!

#### MIDI機能搭載

MIDIとは、Musical Instrument Digital Interface (ミュージカル・インスツルメント・デジタル・インターフェイス)の略で、すなわち楽器とコンピュータとをつなぐためのインターフェイスの規格のこと。

これを内蔵することによって、GTからの命令で外部のMIDI音源 内蔵の楽器を演奏することができる。これを駆使すれば、1台で複数の楽器を同時に演奏することもできる。音色の美しさは、外部に接続する楽器にもよるが、楽器そのものの音を出すことができると



ハうことは、楽器でないパソコン から出す音よりもより音楽に適し た音がでることは確かだ。

MID機能を使った演奏を考えれば、作曲するときにもそれぞれの楽器の特色をいかした使い方ができるはず。MID対応のゲームならば、ライブの演奏をBGMにしてゲームをプレイできる。盛り上がりかたもだんぜん違ってくる。

#### RAM512Kバイト

S Tでは256K B だった RAM が、倍の512K B になった。この大メモリはファイルの形式で利用することもできるし、画像データをあらかじめ記憶させておくことでデータの読み書きをあらかじめ行い、ゲームの進行をスムーズにすることもできる。

とかくデータの量が大きくなり

がちなアドベンチャーゲームの画 像データや、RPGのマップのデー タなどの読み書きも、プレイの集 中を削ぐことがなくなるだろう。

また、大量になることうけあいのMIDIデータを確保することで本格的な音楽演奏を行うことも可能にしている。さらに、うれしいことにはPC98の640KBにも近い容量であることから、98からのソフトの移植もよりやりやすくなっている。

#### MSXView標準装備

マウスによる簡単な操作でいろいろな命令をパソコンに出すことができるGUI(グラフィカル・ユーザー・インターフェイス)によって、キーボードによる操作が苦手な人でもパソコンでいろいろなことができるようになった。GTでは、MSXView」が標準装備された。スイッチを入れるとともにこの『MSXView』が立ち上がる。面倒なコマンドを入力する作業が省かれただけでなく、本体内のROMに内蔵されたため、ディスクからのデ

ータを読み込む必要もないのでス ムーズに動いてくれるのがうれし い。





# 国産パソコン初のMIDI機能搭載!

#### 国産初のMIDI標準 搭載パソコンなのだ/

おどろくなかれ、GTは、国産では初のMIDI内蔵パソコンなのだ。オーディオ機能を充実させたという点では、他の上位のパソコン以上の充実ぶりをみせている。

MIDIは、楽器の音を生か した音色でプログラミングがで きる。あらかじめ演奏する楽器 を想定してソフトを制作すれば、 それぞれの楽器の音色を生かし た演奏ができる。

ところで、最近はゲームの音楽も本格化してプロのミュージシャンが作曲することが多い。 こういうとき、ミュージシャンの人々はけっこう98のMIDI



●MIDIで複数の楽器をつなげることもできる(本体サンプルソフトより)

ソフトなどを使って楽器から音を入力しながら作曲したりする。MIDIとは、前のページにも書いたが、楽器やコンピュータの間のデータのやりとりをするための約束だ。これは、モニタやプリンタの出力と同じように、パソコンの機械に左右されることがない共通の規格となっている。だから、基本的には、PC98のMIDIデータもMSXの



OMIDIORにソフト μ·SIOS のタイトル画

MIDIデータも同じだ。

詳しくはカコミを参照してもらうとして、いままではこれらの98のデータをいちいちFM音源用にコンバートしたり、音色を細かく対応させたりする手間が非常に面倒で時間がかかったそうだ。それが、MIDI対応のソフトということになれば、あらかじめMIDI対応のそのまで作った音楽のデータをそびかった音楽のでなく、作ったときのそのままの音で再生させることができるわけだ。

少なくとも, MIDI対応の ゲームソフトは、ミュージシャ ンの感性をそのまま表現するこ とができるし、98からのMID | データの移植もかなりスムー ズに行えるようになる。 事実, 現在マイクロキャビンで制作進 行中の「幻影都市(イリュージョ ンシティ)」の音楽はミュージシ ャンが98のMIDI対応ソフト を使用して、これをMSX用に コンバートして作っているとい う。ゲームを盛り上げるのに重 要な役割を持っている音楽が、 より多彩な表現力を持ってくる。 さて、MIDIはいまやプロ

のミュージシャンからアマチュアまで広く使われている。10万円以下という低価格のMSXでミュージシャンを目指すというのも、悪くない。しかし、残念なことに本体だけではベーシックのコマンド(PLAY文)を使うしかこのMIDIデータを作ることができない。これでは、せっかくのGUI搭載のパソコンが宝のもちぐされとなってしまう

そこで、われらがビッツーが 現在作成してくれている、マウスの操作で簡単に $M \mid D \mid$ 対応 の曲を作れるソフト「 $\mu$ ・SIOS (ミュー・シオス)』を紹介しよう。

本体発売直後の11月末に発売の「µ・SIOS」は、セミプロやプロのミュージシャンでも使えるだけの本格的な機能と、マウスで操作できる簡単さをかねそなえている。16トラックで最大各16音の設定が可能。外部のMIDI対応楽器からのキーボードでリアルタイム入力した音をデータとして取り込んだり、取



○「μ・SiOS」のメイントラック画面。各トラックナンバーなどが表示される



○奥路による音の人力以外は、すべてマウスで操作できる。

り込んだデータの編集や演奏, ディスクへの記録・再生などが アイコンをクリックするだけの 操作でできてしまう。

さらに、A1STユーザーの ために、MIDIインターフェ イスと256KBのRAMを内蔵 したカートリッジ「μ・PACK」 が年内には発売される予定だ。 STユーザーもさらにミュージ シャンに近づけるというわけ。

### 98のテータが使えるモ /

PC 98のMIDIソフトは「ミュージ郎」、「ミュージ君」などがあるほか、リットーミュージックなどからMIDI用のデータ集などが出ている。これらのMIDIソフトでつくられたデータは簡単なコンバートでGTでも利用できる。

ビッツーから11月末から12月の あたまに発売される予定のデータ コンバート用ソフトを使用すれば、 細かいプログラムをしないで簡単 に98データを移植できる。友達に 98ユーザーがいればMIDIデータを ちゃっかりゆずってもらえるね。



#### ⊇M-32Lがおすすめ!

すでに紹介したが、MIDIインターフェイスだけで音が出るわけではなく、これにMIDI対応の音源(とステレオなどの音を出す装置)や、音源を内蔵したキーボードなどの楽器が必要となる。

ゲーム音楽などのデータはあら



かじめ対応した楽器以外では微妙に音色が異なるというので、必ずしも高ければいいとも限らない。ローランドのCM-32Lは価格も6万9000円と手頃で、しかも『幻影都市』のMIDIデータは、このCM-32Lでの演奏を想定した音づくりとなっている。このほかにも、98などでもCM-32L対応のソフトが多いので、移植されたソフトが対応する場合が多いといえる。

# MSXView標準装備で使いやすさ抜群!

#### 究種のAVパソコンの スタイルをほぼ実現

スイッチオンでいきなりMS XVieWが立ち上がる。ソフ トやファイルの操作に、わずら わしいコマンドやプログラミン グを必要としない理想的なパソ コンのスタイルが、このMSX Viewの装備で一つの完結を みたといっていいだろう。GU | (グラフィカル・ユーザー・イ ンターフェイス)を標準で装備し たパソコンには、アメリカ・ア ップルコンピューター社のマッ キントッシュがあるが、価格の

手頃さでは、このAIGTに軍 配が上がる。また、スーパーイ ンポーズ機能やビデオ信号の取 り込みといったビジュアル面の 機能, FM音源, MIDI対応 といったオーディオ機能の充実 でもマッキントッシュにひけを とらない。

この、マッキントッシュとA 1GTとの共通点はAV機能の 充実とGUIだ。この2つの特 長が導き出すパソコンの姿とは なんだろう。それは、だれでも が簡単に使えて、しかも楽しい パソコンではないだろうか。こ れは、簡単なようだが、実際に

実現しているパソコンは少ない。 しかも、単なるゲームマシンと してではなく、さまざまな創作 活動に利用していける道具にま で引き上げるのはむずかしい。 それにはどうしても機械のスペ ックだけでは解決できない。人 間と、機械であるパソコンとの 対話を行うためのインターフェ イスが高度でしかも操作が簡単 である必要がある。A1GTは, MSXViewでその環境をほ ぼ実現したといえる。

#### アプリケーションの充 実が今後最大の課題

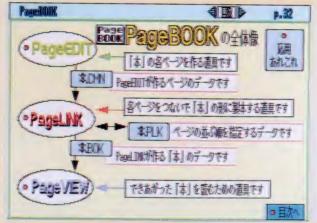
しかし,いまのところ「ほぼ実 現」というところまでで、「完全 に実現したとはいいがたい。そ れは, こうした環境のもとで利 用できるソフトがたくさん市販 され, それぞれのソフトが同じ GUIのもとで利用でき、しか もデータを互いに利用できるよ うにまでする必要があるからだ。

例えば、ワープロで作成した 文書と, CGソフトで作成した 絵のデータと、さらに自然の音 やビデオ入力による自然画など を扱えるツールからのデータを、 DTPソフトで統合・編集して、

日記や学校新聞を作ったり、そ れを今度は通信ソフトでBBS に送ることができたりと、すべ てがMSXViewのもとでデ 一夕の互換性をもって行われる ことによって、はじめて真価が 発揮されるのだ。

例えば、せっかくMIDI対 応なのだから, 現在は対応して いないMIDIの操作もVie W上でできるようなアプリケー ションソフトが欲しいし、さら にビデオのスーパーインポーズ や. アニメーションといったビ ジュアル関係のアプリケーショ ンだって充実させてほしい。い まの『PageBOOK』にア ニメーション機能を盛り込んだ り、ビデオの自然画を取り込ん だりできるようにどんどんバー ジョンアップしてほしい。

こうしたことは、アスキーが 自社内でView対応のソフト を作っているだけではとうてい 実現できない。もっと多くのソ フトハウスがMSXViewの 環境の下でのソフトが作りたく なるような環境作りを、MSX の産みの親でもあり、いちばん 大きな理想を持っているアスキ ーに, がんばってやってほしい。



●「PageBOOK」による「絵本」作りの工程(本体デモソフトより)

A1GTの電源を入れると、まず 現れるのが、『Visual SHELL(ビ ジュアル・シェル)』による画面 だ。画面上のアイコンをマウスで クリックすることで、ソフトの実 行やデータの呼び出し、書き込み が簡単にできる。

この『Visual SHELL』も含め,

Viewについてくる「5つの機能」と 呼ばれる付属のソフトは、Viewの 使いやすさを生かした優れたツー ルたちだ。

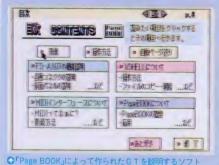
文字編集のできる『View TED (テッド)」、図形や表などを正確な 比率で描ける『View DRAW(ドロ ー)」。白黒のお絵描きソフト『View

**本接着** 

PAINT(ペイント)」、そしてこれら のデータを統合・編集してプレゼ ンテーションや電子紙芝居を作る ことができる『Page BOOK(ペー ジブック)』など、使いやすいGUI を生かしている。

特に、『PageBOOK』は、マッ キントッシュのハイパーカードと 呼ばれるカードの形で情報を処理 するツールに非常に似ている。今 後、これにビデオの画像や、自分 の写真などを読み込んで使うこと ができれば、カード型のデータベ ースに発展する可能性もある。

今後のアプリケーションの充実 に期待したい。



AN AIGT THE HEALTH CALIMITY ! PRES TORRESONAL ツープロソフト特質 THE TOTAL IHAM **国国民**国的一么 MINACHED ?-テキー 神童ツフトスイッチ Faragone 137-9

○見たいところをクリックするだけ



○図解で解説もわかりやすくなる

# RAM512KBでソフトの楽しみ倍増だ!

#### MIDIの機能をとこ とん生かすRAM増設

RAM(ランダム・アクセス・ メモリ)とは、字のごとく、電源 を入れている間は、データの読み 出し、書き込みが自由にできるメ モリのこと。あらかじめ、パソコ ンを動かすためのプログラムや 命令が書き込まれ, 読み出しだ けしかできないROM(リード・ オンリー・メモリ)と比べて、自 由にメモリを使うことができる。

このRAMには、たとえばゲ ームソフトなどで遊ぶ場合,あ らかじめ、プログラムを読み込 んでおいて、RAMに書き込み、 それを走らせることによって稼 働させる。また、キャラクタや マップのデータなどをディスク からここに書き込んでおいて必 要なときにすぐに読み出したり、 書き込んだりできる。ディスク から読み出すのとは違い、 高速 に処理できるのが強みだ。

GTでは、このRAMの容量 が、STの256KBの倍の512K Bに増えた。メモリの増加は,

なによりもこのGTの特徴の1 つであるMIDI機能を生かす 働きをしている。「MIDIのデ ータは1つでも20から30KBも ある」(マイクロキャビン・中津 さん)というから、曲を演奏する には、非常にたくさんのデータ が必要になる。これを演奏の夕 イミングに遅れることなくスム ーズに送り出すには、容量の大 きいRAMが必要だった。そも そも、このRAM512KBという のは、MIDIの機能を生かす ために考えられたという。実際, MIDI機能をふんだんに使っ たマイクロキャビンの「幻想都

市(イリュージョン・ シティ)」ではMID 1データのために、 RAMのほとんどを 使っているという。

しかし、MIDI データの蓄積のため にだけこの512KBを 使うのはちょっとも ったいない。たとえ 

るために、RAMをハードディ スクや磁気ディスクのようにフ ァイル形式で管理して, データ のやりとりをすれば、ワープロ 作業や、データのやりとりを頻

繁にするソフトの場合、非常に スムーズで都合がいい。このR AMの利用のしかたしだいでは, とかく「遅い」といわれる点をう まくカバーすることができる。

上にも書いたように、今回の『幻 影都市」では、MID機能をふんだん に活用したため、256KBのメモリ をほとんどMIDIデータのために使 ってしまったそうだ。それだけに、 MIDIの音の迫力を試してみたいと 思う人も多いだろう。

マイクロキャビンで『幻影都市』 の制作を担当した中津さんは「も し、これだけのメモリをMIDI以外 に使うことができたとしたら、例 えば、RPGのマップの移動など で、扉の出入りなどのときによく ある細かいディスクアクセスがほ とんどなくなるだろうし、また、 アドベンチャー・ゲームで,何か キャラクタが出るときに必ずデー タアクセスするといったもどかし さもなくスムーズにキャラクタを 登場させることができる。など、大 容量のRAMを利用することによっ てゲームがいかにおもしろくなる

かを説明してくれた。

また,512KBを半分にして,256 KB+256KBとして使用すれば、 A1STとの互換性を保ったソフト が作れる。

それから、RAMが多い点で、P C98のゲームを移植しやすくなっ た。98のソフトがA1GT対応で登 場する可能性も少なくない。RAM が多いとゲームも楽しくなる。

# A1GTでゲ

#### マッキントッシュを超 える日は来るか

STからのモデルチェンジと して登場したA1GTだが、こ うして見ると、かなりの違いが あるようだ。「MIDI機能搭 載」,「MSXView標準装備」, 「RAM512KB」といった特徴 は、それぞれが影響しあって「使 いやすいパソコン」としてのM SXの1つの完成した形を見せ てくれた。このままこれがうま く成長していってくれれば、い つの日かマッキントッシュを追 い抜く日もくるかもしれない。 残された問題は、MSXView の環境下でのアプリケーション ソフトの充実だろう。「メモリや 処理速度などなど厳しい環境の MSXでソフトを作るのは、98 やX68000でソフトを作るよりも もっと手間ひまがかかる。それ が、さらにViewのもとでの ソフト制作となると制約がさら に増えるだけよけいに難しい」と いう、ソフトハウスもある。し かし, ソフトの開発のための環 境も次第に整いつつあるようだ。

アスキーは、自社で「麻雀悟 空・天竺への道。\*を12月に、『べ ストプレイベースボール」を来 年春に発売するほか、「MSX Data Pack」のターボR版を 今年末に出す。他のソフトハウ スもこれを活用してどんどん, ソフトを出してほしいものだ。

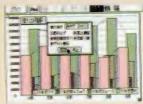
また, ビッツーは, 前ページ で紹介した『µ·SIOS』と98 MIDIデータコンバート用の ソフトといった音楽ソフトのほ かに、来年にかけて簡単な動画 を使った絵本ソフトのようなも のを発売する。GTのAV機能 を生かしたツールソフトを充実 させようという意気込みが感じ られる。

MSXVieW対応ソフトの ための開発ツールが充実してく れば、ビッツーさんも対応のツ 一ルをどんどん出してくれるこ とだろう。

AV機能とGUIが充実した A1GTは、ゲームソフトの楽 しみをよりいっそう深めてくれ ている。しかし、パソコンの使 いやすさと楽しさをとことん味 わおうとするなら, ツールソフ トを活用して、絵本なりデータ ベースなり、自分なりの作品を いろいろと作ってみるのもいい かもしれない。パソコンが持つ 道具としての便利さを改めて感 じることができるだろう。



●MID機能をフルニ活用したゲーム「幻影都 市」は口月末発売予定



● View対応の「View CALC (カルク)」も近々 やっと発売だ











リアルタイムでおしゃべりす るチャットはパソ通の大きな 魅力だ。パソ通の達人たちは チャットでなにをおしゃべり しているのだろう? すごく 知りたいいい。

# ちょっとのつもりがチャットにはまる

パソ通をはじめたなら、一度 はチャットをやってみるといい。 なんといってもリアルタイムで たくさんの人と話ができるのが 魅力だ。たくさんの人と話すと いうことはホストの回線数が多 いほうが有利。いきおい、チャ ットするなら大手ネットという ことになる。でも、大手ネット は常連同士がものすごいスピー ドでタイピングしているので、 初心者はとてもじゃないけどつ いていけない、見守るしかない (ロムと非難されるかもしれな いが)。右にチャットの画面と解 説を用意した。これを見ながら、 チャット独特の会話の流れを身 につけよう。

#### 画面

MAGIC おはようさん! らんでい おはようございます ときちゃる おはよう!

ぎよび はにょん

KATANA ガゼルの塔買いました?>らんでい MAGIC 今年の大洋はメタメタだった(;;) らんでい まだなんですよ(;;)>KATANA ときちゃる ぼくは適武です。ホクホク(^^) KATANA 大洋なんてあった? > MAGIC

KATANA 買っちゃった(^^)>らんでい ぎよび さっきまでやってた(^^)>らんでい

MAGIC やかましい>KATANA

らんでい う~はやくほしい! ときちゃる じつはぼくもガゼル買いました(^~

MAGIC へへん、ワシも買った(^^) KATANA きっともう売り切れてるよ ぎよび そういえば、近所にはもうなかったよ らんでい え~ん(:

#### 解説

テャッドはたいてい、左にハンドル名(ベンネーム のようなもの)、右にメッセージという形になってい る。礼にはじまるチャットでは「おはよう」にもいろ いろないい方があるのだ。研究しよう。

会話のなかに出てくる「>」というのは個人にむけ たメッセージだ。とはいってもチャットしている全 員にも見えるのだけど……。

チャットではこのように、いくつもの話題が交錯 することが多い。話がわからなくならないように、 「>」などを使っているのだけど、返事を書いている 途中にもどんどんメッセージが書きこまれていくの で、ちょっと見ただけでは話がみえなくなる。

そのうちに話題が自然淘汰(とうた)されて、だい たい1つの話題になっていく。この場合は大洋の話 題はじょじょに消えていって、ガゼルの話がこのチ ヤット共通の話題となっている。このように、いく つもの話題が発生と消滅をくり返しながらチャット は進んでいくのだ。

ログイン日時:10月1日あめ

アクセスしたネット: ニフティサーブ

(MSXフォーラム・リアルタイム会議)

# MSX青年隊RT

リアルタイム会議制的 (終了:/E)-

ということで、大手ネットの 代表格二フティサーブのMSX フォーラムに今月もお世話にな ることにした。ここでは毎週土 曜日に定例のリアルタイム会議、 火曜日にMSX青年隊RT(チ

ャットはそのときどきによりリ アルタイム会議とかRTとか呼 ばれる)が行われている。今回 はMSX青年隊RTにおじゃま してみた。そのまえに出演者の 面々を紹介しておこう。

チャット出演者の紹介		
MAGIC	パソ天の担当者。日経MIXでチャットを覚える。	
ユック	取材をはじめて最初に出会った人。学生みたい?	
もりた	会議室にもある「MSX青年隊」を仕切っている人物。	
RAITA_NOM	数々の有料ネットのIDを持つアクティブユーザー。	
IVS	ファンダムの1画面プログラムには感心しているとか。	
えふびい	MSXでCGをやっている。最近PC-98を手に入れた。	
F-みらあ	自宅にあるPC-286もJ3100もMSXのサブ機だそうだ。	
いなばくん	MSXのラップトップ型がほしいそうだ。	
チョットダケLIM	本当にちょっとだけいて、帰ってしまったような。	
KEMO	F1XDJをセパレートに改造してしまったつわもの。	

(1,MAGIC)だれかおちんか~~。 (1,MAGIC)お~~~い (1,MAGIC)お~~~~~~い

20時30分からやってるという から来てみたけど……だれもい ないじゃない。

(1, ユック) こばにや (1, もりた) こんぱんは (1, MAGIC) こんぱんむ (1, MAGIC) こんぱんむ (1, 1 ユック) からら、 まわいいます (1, もりた) 智さん 切り対面 で (1, もりた) 智さん ひ、定 男の インベーは) (1, 1 ユック) か、 本 京 本 元の 青 年 度 (1, MAGIC) はい、こんぱんは、 鬼、 M S X・F なし引きを申します (1, 1 ユック) うになし引きを申します (1, 1 ムリン・スーは (1, MAGIC) はいそってすか (1, MAGIC) はいそうです。 (1, MAGIC) はいそうです。 (1, MAGIC) はいそうです。 (1, MAGIC) はいそうです。 (1, MAGIC) はいそうです。

待つこと5分、やっとメンバ 一が集まってきて、チャットら しくなってきた。当然、最初に みんなで自己紹介をするのだ 「こんばんわー」とかね。さてい よいよ本題へ。

(1, MAGIC)とりあえず、みなさん 、M・FAN知ってますよね(^^; (1, RAITA\_NOM)しってます(かっ てないけどm(.\_.)mモ→シワケナイ)>MA GIC (1,ユック)しってます (一応・・ ・をいをい) ・をいをい)
(1, MAGIC)はいはいー>RAITA
(1, RAITA\_NON)(ちなみに、Mマガも、かってないなー)
(1, ユック)うむむ、かってないなあ、たしかに
(1, RAITA\_NON)〇h!FMはOh!FMはOh!

う~ん、ここはあまりMファ ンを読んでる人がいないみたい だぞ、がんばって宣伝しなくっ ちゃ。とりあえず付録ディスク の話でも……。

(1, MAGIC) ディスクが付録になったんですが、知ってます? (1, もりた) 歴んで一何を話題に? (1, もりた) 買いました。 (1, ユック) げげ、3。5 " ふろく 

980円という値段が高いと感 じている人が多いようだ。この あとディスクの中身の話をへて、 新ターボRの話へ。

(1, MAGIC) 次のMSXって、どうなると思う?廣東だけど。 (1, RAITA\_NON) いわゆるA1GT ?>MAGIC (1,ユック)うむむ、会議室もその 話題でもりあがってるにやあ>MA GIC (1, IVS)出るまで利らない (1, MAGIC)そう。う~ん、さすが にみんな知ってるな

パソ通をやっていると、雑誌 に載るよりもはやく新機種の名 前を知っていた。う~ん、いっ たいこの情報はどこからくるの だろう? そんなことを考えて いると、また新しい人がやって きて、開口いちばん……。

(1, えふびい)ところで、(1, ドーみらあ)はい?>えふびい (1, えふびい)新書報の話題とか (1, えふびい)が新書報の話題とか (1, えふびい)がないですか? (1, えんびい)がメラ (1, MAGIC)次の機構のこと? (1, えんびい)そうです (1, RAITA\_NON)がしくはまだ言えません。この人は、(1, MAGIC)~人。どうしようかな〉えふびい (1, RAITA\_NOM)だそうだ(^^;(^^;(-1))\*\*\* ;\_+)グスンツ (1,MAGIC)はは。 (1,えふびい)なるほど (1,ドーみらあ)まだまだ・・・

.) (1,RAITA\_NON) うーむ、そうです か(^^) > MAGIC (1,MAGIC) (^^;) (1,RAITA\_NON) 期待、期待(^o^) > NAGIC (1, えよびい) たぶん、新聞発表が (1, えよびい) たぶん、新聞発表が てますが (1, えるびい) 8月中の発表はないだろうなと・・・ (1, MAGIC) うふか (1, F ー みらあ) (Turbo-Rの次はGTだって 噂だけど・・・) (^\*; で、セパレートキーボードとかさ (^^) (1.F - みらあ)私としては・・・ GT-SとかGT-RよりもDanganのが好きだぞ(^^; (1,えよびい)ターボの次はスーパーチャージャーでは (1,れなGC)なんのこつちゃ(^^; (1,いなばくん)え~い!6MHz ではしつてなさい^^;>F-みら あ (1, MAGIC) どっひゃ~~~! (1, RAITA, NOM) かっ飛びSTとか、できんかね?〉いなばくん(1, ドーみらあ) (こーゆー双答なのね・・こいつらは) (^\*; > MAGIC

かくして、執拗なみんなの追 求を振り切って10月8日のMフ アンの発売日まで、新ターボ日 A1GTの話は一言もしゃべら なかったのでした。

ようと思う。ただ紹介するだけで は芸がないので、今月の特集に合 わせてチャット形式で2人のホス トさんにネットの特徴なんかを取

誌面では書ききれなかったけ ど、このほかにもプログラムの 話やら、ノートタイプのMSX 希望/ とか、カラー液晶の詳 しい話(なんと液晶を作ってい る人がいた/)などなど、いろい ろな話題が飛び交ったのだった。 そして、そろそろ……。

(1, MAGIC)さてと、みなさん。あはは、仕事にもどらなければ(1,5m)キップにJMEDまったねぇ(^^) > A L L (1,5 L V S )おつかれさま> らいむ (1, I V S )おやすみなさい> らいむ (1, IVS) おやすみなさい>らい (1, いなばくん) おやすう 1 \_ > らいむ (1, 下 - みらあ) あれ?いまもなんと仕事中なんでは(^^; > MAGIC (1, RAITA, NOM) おっと、おっかれさま。またねぇー(^^) > 今度は仕事はきできてね (^^) > MAGIC (1, えよびい)ごくろうさまです> MAGIC (1, なばくん) まやす! > MAGIC (1, 下 - みらあ) まつかれさまでしたぁ(^^) > MAGIC (1, 下 - みらあ) まつかれさまでしたぁ(^^) > MAGIC

というわけで、1時間30分も の長い間、電話料金やアクセス 料金をものともせず、取材につ き合ってくれた人たちどうもあ りがとう/ このチャットは毎 週火曜日の20時30分からやって いるので、今度はキミが体験し てみてくれ。

材してみたぞ。2人とも、熱心な ホストさんでこのスペースに入り きらないほど話してくれた。ぜひ アクセスしてみてほしい。

# タウンページ

毎回、草ネットの募集をしていた のだけど、ぼちぼちホストさんか ら手紙が届きだした。今月はそん ななかから2つのネットを紹介し

#### ★MARIO-NET シスオペ:MARIO

●通信制御手順 文字コード:シフトJIS 通信速度:300/1200/2400bps 通信方式:全二重 通信方式:全二量 データビット表: Bビット バトップビット: 1 ビット フロー制御: おこなう(XON) シフト制御: おこなわない(SOFF) MNP: クラス5まで対応 ゲストID: GUEST ゲストパスワード:なしゲスト利用の制限:なし オンラインサインアップ: あり ●プロフィール カ会会:無料 会費:無料 所在地:東京都町田市 アクセス電話番号:0427-85-3421 回線数: 1 運営時間: 24時間

会員数:100人 開局日:1990年3月12日 入会方法:ゲストでアクセスして必要事項を書きこんでください。

AクとしMOき!ぞ!Sトく賞Pも連しム賞と置後すしP! サーがきAGMのき!ぞ!Sトく賞Pも連しム賞と置後すらす。 一ト駆きGI大まど、よもでSとを操作とない。 一ないにした。 本の人よR話せかて、た他っ営人になり。 こで、連Pんよのでは、かまどう方が夢ンまけるよう。 次でGなどはきつ成。ちまで人とい安、コリのさそこにうう。 次でGなどはきつ成。ちてんとい安、コリのさそこにがすまくれーんでし、して、地区へいとつど。なにすりばらなで、なまり、大きないとっといな。 コリのさそこにかずままれんのた APんにした。 101では、シネーストときないとっと、ないとっと、ないとうといる発名がネーラばいる。 111 日本のでは、カルーのだスネのすめつれーをものどよんのでは、ないとのでは、カルーは、カルーは、カルーのでは、

★Doragon Net Work シスオペ:FunkyO ●通信制御手順 文字コード:シフトJIS 通信速度:300/1200/2400bps 通信方式:全二重 データビット長:8ビット データヒット長: 日ピット パリティー: なし ストップピット: 1ピット フロー制御: おこなう(XON) シフト制御: おこなわない(SOFF) MNP: クラス4まで対応 ゲストID: GUEST ゲストパスワード: なし ゲスト利用の制限: 入会しなければなにもできません クスト州の時間、大型が5/16/8/4-5 Cでまど オンラインサインアップ: あり ラブロフィール 入会金: 無料 所在地: 兵庫県川西市 アクセス電話番号: 0727-58-5154 回線数: 1 運営時間: 22:00~5:00 会員数: 31人

開局日:1990年1月1日 入会方法:ゲストでアクセスして必要事項を書きこんでください。

○お便り待ってま~す

パン通天国では、全国各地の草ネットを誌面で紹介していきます。このコーナーを読んだ草ネットのシスオペさん、Mファンといっし ょにキミのネットを盛り上げてみませんか? 草ネットをタップリ楽しんでいるネットワーカー諸君もすぐにシスオペにメールだ! 〒105 東京都港区新橋4-10-7 TIM MSX・FAN編集部「パソ通天国」の係まで。パソ通での疑問などは「パソQ」まで。

# THELINKS INFORMATION PAGE

# 今月の目玉★ 初心者チャット(?)におじゃまします!

リンクスの会報「チャンネルゼロ」を読んでいたら、「新人さんのあたふたチャット」というのが目に入った。どうやら、毎週火曜日から金曜日の20時から21時までの1時間を初心者むけにしちゃおう/ということらしい。リンクス初心者の担当者はさっそく入ってみた。・

『こんばんはー、Mファンです。取材させてください」と入ったらすぐに、あいさつだ。すると一瞬まがあって、「わっ、Mファンの人ですかー」とみんなか

ら反応が返ってくる。じ〜ん、これは気持ちいい。調子にのって『11月号はどうでした?』と話しかける。「まだ、買ってませ〜ん」とか「まだ、売ってないんです。ぐすん」とのこと。でも、「うちはみんなでリンクスしてま〜す」という人もいて、盛り上がった。最後に、「初心者のチャットみたいだけど、はじめてからどのくらいですか?」と聞いてみたら「ここには初心者はいないと思う」といわれてしまっ/た。わたしの立場はどうなる/

# ァブローズ **ザン・マギックスの冒険**

テーブルトークRPGをパソ 通のボード上でやってしまおう という「RPGすくうる」のシナ リオ「アプローズ」。写真のよう なゲームマスターから送られて きたメッセージに返事を送って できたのが以下のストーリー。 我等がザン・マギックスが片 田舎の酒場で酒を飲んでいると、 老人が娘をさがしてほしいと頼 んできた。この頼みを聞き入れ

たザンは単身、娘のあとを追っ てイナメースの村にむかった。 というわけで、ザンの冒険は 今月でおしまい。また機会があったら、取り上げるぞ。

## ID 6038772 ◆\*91497月 | 1-467-1-7\*> - 1781時 | 170はオカルでですかをおかりまかりとめて | 170。

「つはすれか」ですれたまかつまかりとめて で。 まて、れからと、うするかね。すっぱすりをのみなか ら、北からのみのようかたをすこしかとかったりになっ いくらなんで、もあればます。かったか・・すっぱ とあるすくかののは、「はやとかれていなった。か ・・とこのサイチョウとかいうかつかったらしいやみな やって、みまりすったみくだっしてよりにするか、 まつからわて、すっぱかんしゃくをおこして、ひっぱっかくかで、また。

◆ この酒場からゲームが
たのだった。「軽率を行動
たのだった。「軽率を行動

はは、は当いでやるか・・・かれは4000 つっと えんだ。 ろうし、人は見いもし、人にサーンにて、きるかぎ、リレ いしょくし、ぎ・・・とし、うか。ろうし、人のまてる 全は基金が強、他しく、と、うからだっと、では、呼吸で、 はなかった・・・か、サーンはといまます。、ろうし、 人がし、は、ちんで、なかったことは、ままましとした。 「そう、中心くなった・・というよりは、つれもと、 しにいってほしいので、す。ろうし、人はなきそうなー>

●酒場で声をかけられた老人の話 いてやることにした。「娘をさがし

ID 6038772 ◆ 91209月 《角?"ホーア"> → 20回91時 (は、たか、めしたくをする。フ"を表が、やに ようちょうまで、にためあり、とつだえ、しょくりょう をM 使わり。かして、いるいろとにもつをからてかった。 ってきたが、つこやと、やめっコラーのははん。 人名き れか、おで、まったくものす"きなひとた"ねまっといってる。

ってくる。 「成性"つ、サーンか"は対"人かうなかれて"ききか えすと「あめ、ガーウト"のあやし"コ人とこののすかは 年中あっまこっちゅうカーで、こ人なことは日か"ョウヤ カンシ"では、こっちをあれては、このお娘 は、 「た"はた"わかい本人なののとか"ゆくえふめ、一つ

12,008 \*\*\*\*

すめば、イナメースの村へ出発だため、装備をととのえている 準

けつこう

# MSX・FANの郵便箱 ~今月のメールから~

さて、先月号にひきつづき女性ユーザーの登場だ。書きこみのタイトル「MSX-FANかったよ」にひかれたわけではないのだけど……。

この「めいおうせい通信」のボードは仲間同士のコミュニケーションのボードにもなっているので、常連さん同士でおたがいにメッセージを返している(レスを返すという)。先月のにゃあさんや今月のわやさんの書きこみはその代表的なものだ。まずはにゃあさんに「Mファンに掲載されておめでとう」とメッセ

ージを送り、おなじくJESUSくんにも送っている。ついで、成績の話が出てくるあたりで、わやさんは学生なのかと思いあたる。そして、そのまえの書きこみで三輪バイクについての話題があったのだろう、バイクについての話題で締めくくっている。ところで、常連さんたちの書きこみはたいてい〕枚では完結せず、。4枚も5枚も書きこまれていることのほうが多いのだ。だからというわけではないが、常連さんの書きこみを掲載するのは大変なんよ。

#### MFN N00203M

FROM ID 2516128 ◆191年19月 「MSX-FAN」かったよ。 わや ◆ 98日13時 ● 10をあさんのカキコミのってたよ。 おめて"とう! JESUSくんのカキコミものってために、もうここはいないなんで、す"ンネンなごとよね。 カムカ"ッワ!! セイセキさが"ったのは、LINKSのセイで"も、い"ふ"なかったた"けた"っためかも!? なぜ"って・・? それは、「マークット」だ"ったがななよ!!(Uso) 30人カ"イクで"すか。 あればいばね。 にもつか"いっぱ"いつめて。 わたいなんて、カ"イクで"、て"かけるときはリュックすックた"も人ね。 カタが"こるよ。 ほんとうに。



F10K! MEXTEACKINDEXEND No.



LINKSについてのお問い合わせは リンクスの入会方法などに関する質問は、 〒604 京都市中央区鳥丸通御池上ル二条殿町548 日本テレネット㈱「リンクスMSX・FAN」係 ☎075-251-0635まで、直接問い合わせてください。



フリーウェアについて……

フリーウェアとは、多くの人に使

ってもらうことを目的に(著作権

は放棄しないが)無料で提供され

ているソフトのこと。プログラム

の改造やだれかにゆずったりする

のも自由だが、作者の希望にそう

形で使用する(たとえば他のネッ

トへの転載禁止や、営利目的の使

用禁止など)というのが大前提だ。

# スーパー付録ディスクのフリーウェアを使ってみよう

今月の付録ディスクにはフリ ーウェアが3つ入っている。1 つはもうすっかりおなじみにな

また、ネットによってはPDS(作 者が著作権を放棄したもの)と呼 んでいる場合もあるのだが、その 場合でもフリーウェアのことだと 思って、まず間違いない。呼び方 よりも大事なのは、使ってみた結 果のレポートや、バグを発見した 場合の報告などを作者にすること、 みんなで育てていくのがフリーウ ェアなのだ。パソ天としてもこれ らフリーウェアの作者へすこしで

った「PMext」解凍ツール、バ ージョンは11月号と同じだ。2 つ目はMSX-DOS2専用フ

もフィードバックしていきたいと 考え、今回紹介するソフトの感想 文を読者のみんなにお願いしたい。 ハガキや手紙にソフト名と感想や バグのレポート、こんな機能もほ しい、などを書いて〒105東京都 港区新橋4-10-7 TIM MSX+FAN 編集部パソ通天国「フリーウェア 感想文」係まで送ってほしい。抽選 で5名にテレホンカードをプレゼ

ァイラ(ファイル管理ツール)の 『FMTM」。最後はMSX-DO S専用ファイラの「AEG」だ。 本当はゲームも 1 本入れたかっ たのだが、つごうで入れられな かった。

今回の目玉たるファイラを使 えば、本気でDOSが使いやす くなるのだ。ただし、両方とも まだ未完成版なので96ページ以 降をよく読んで、消してしまっ てもいいディスクを用意したう えで使ってほしい。

# 実験用ディスクの作り方

フリーウェアを使うには、M SX-DOS(\$tk, MSX-D OS2)が必要だ。MSX-DO S(2)のディスクから、

MSXDOS. SYSŁ COMMAND. COM あるいは、

MSXDOS2. SYSŁ COMMAND2. COM (ターボ円は後者)をなにも入っ

てないディスクにコピーする。 A > COPY MSXDOS. SYS B: 4

A > COPY COMMAND COM B 4 MSX-DOS2の場合は

A>COPY MSXDOS2. SYS B: A>COPY COMMAND2. COM B: 4 となる。つぎに付録ディスクを

入れて、MSX-DOSの人は PMEXT222. COM AEGØ84, PMA

の2ファイルをコピーする。 A > COPY PMEXT222, COM B:

A > COPY AEGØ84 PMA B 🔮 MSX-DOS2の人は

PMEXT222. COM FMTMØ8Ø, PMA の2ファイルをコピーする。 A > COPY PMEXT222 COM B: 4

A > COPY FMTMØ8Ø PMA B

では実験ディスクを入れて、

A > DIR/W O

としてみよう。

MSXDOS SYS COMMAND COM AEGORA PMA PMEXT222 COM
4 files 682224 bytes free

MSX-DOSの人は上のよ うに表示されただろう。

MSXB0S2 SYS COMMAND2 COM FMTMORD PMA PMEXT222 COM

MSX-DOS2の人は上の ように表示されたはずだ。

## PMextで解凍する

PMext Ver.2.22 by Yoshihiko Mino

実験ディスクをドライブに入 Extract? (Y/N) Y
PMEXT2 .DOC Extracting OK
PMEXT .COM Extracting OK れた状態で、漢字モードにしよ う(漢字BASICがない人は

A>BASIC

CALL KANJI CALL SYSTEM

では以下の文字を入力してくれ A > PMEXT222 4

すると上の画面の1行目でス 4行下まで読み飛ばしてくれ)。

クロールが止まるだろう。ここ で「Y」キーを押せば、PMext ができあがる。

今度は実験ディスクに入って いるものを解凍してみよう。

はじめにMSX-DOSの人

A > PMEXT AEGØ84 \* \* \* これで、下の画面のように表示 されればできあがりだ。

PMext Version 2.22 for 34K CP/M(Z80) Copyright(C) 1990,1991 by Voshihiko Mino.

Archive file = AEGO84.PMA

AEG .COM Extracting 0032/0032 OK AEG084 .DOC Extracting 007E/007E OK

End of archive.

MSX-DOS2の人は

A>PMEXT FMTMØ8Ø \* \* ♥

で下の画面のようになればいい。

PMext Version 2.22 for 34K CP/M(280) Copyright(C) 1990,1991 by Yoshihiko Mino.

Archive file = FMTMO80.PMA

FM .BAT Extracting 0001/0001 0K FMTH .CNF Extracting 0009/0009 0K FMTM .COM Extracting 0106/0106 0K FMTH .MAN Extracting 0000/0000 0K READHE .DOC Extracting 0000/0000 0K

End of archive.

# アルス・イン (10月情報号)

今月号からフリーウ ェアの感想文を発表していく。毎 月、2か月まえの号に掲載された フリーウェアを対象にしていく予 定だ。

#### BALLON PUNCH

むかしなつかしいシーソーゲーム を思い出してしまいました。落ち た人が死んでしまうあたりが妙に リアルで気持ちよかったです。た だ、ターボRの高速モードでプレ イすると異常なスピードのために まともにゲームができません。

(広島県/栗原稔・17歳)

10月号のフリーウェアとても楽し かったです。遊ぶまでに手間のか かったゲームだけに動いたときは 感激ものでした。

(秋田県/三浦浩司・16歳)



○風鬼書りゲームのBALLON PUNCH

#### ● PMarc2/PMCHGMX

PMCHGMXはPMextとPMarc の両方のタイムスタンプのバグを 修正するものだが、PMCHGMX を起動してもPMarcは修正され ない。PMCHGMXが修正しよう とするファイル名がPMARC. COMになっているからだと思わ れる。そこで、PMARC2. C OM&PMARC, COMCTT イル名を変えてからPMCHGMX を実行するのだ。具体的にいうと 以下のようにすればいい。

A>REN PMARC2. COM PMARC. COM 4 A > PMCHGMX 🔾

A > REN PMARC COM PMARC2, COM 🔾

これで、PMarcのタイムスタンプ も正常になるはずだ。もっとも、 自分のMSXが正常な時を刻んで いればの話だが・・・・・。

(神奈川県/清水茂孝・14歳)

#### ● PMext / PMarc2

わたしはパソ诵はしませんが、パ ソ诵以外の利用も考えられる便利 なものだと思います。ただ、唯一 の欠点はドキュメントがよくわか らなかったということもあって、 自分がどのような操作をしている のかわからず、書いてある通りに 操作するだけなのが残念でした。

(三重県/池中秀男・?歳)

# 2つのファイラを紹介

はじめにファ イラとはどんな ものなのかとい

うことをかんたんに説明してお きたい。MSX-DOSはコマン

ドを入力してさまざまなことを

するわけなのだけど、けっこうめんどうだよね。これが、キー1つでできたらどんなに便利だろうとは思わないだろうか。まあ、ちょっと大げさだけど、ただで使える「MSXView」だと思ってもいいかもしれない。



●ファイラの名前やバージョン数が、書かれている。バージョン数は大事な情報で、常に最新バージョンを手元に置いておきたい。❷使えるコマンドがここに表示されている。もちろんこれら以外にも使えるコマンドはあるのだが、いつも使うものが表示されているのだ。❸ここがファイルを表示するエリアだ。ファイル名の上をカーソルが動く。基本的にはカーソルが止まっているファイルにコマンドが実行される。●ここにはカレントディレクトリが表示される。つまりMSX-DOS2の階層化ディレクトリに対応しているわけだ。●ディスク情報が表示される。す

なわち、このディスクがいつフォーマットされたか、ディスクの名前はなんというか、空容量はどのくらいかなどなど。ちなみにAEGでは現在の日時をリアルタイムで表示している。 ②ここはファイル情報が表示されている。ファイルが作られた日時やファイルのサイズが見える。FMTMにはファイル属性の表示はないが、色によってファイルの種別を示している。 ②ここでコマンドラインからの入力をする。写真ではAEGのみ記したが、FMTMではウィンドウが開いてコマンドの入力ができるようになるのだ。



●AEGではファイルの種類を色で識別している。詳しくはドキュメント参照のこと



●FMTMはシックなブラック画面だ。インタレースモードのちらつきが気になる



# AEG Ver.0.84

by AEG(えいじ)

AEGはファイルカーソルの移動をはじめとして、コマンドの選択、実行がジョイスティックでできるのだ。基本的なキー操作は以下の通りだ。①カーソルキー(スティック)の上下左右でファイルカーソ

ルの移動②リターンキー(Aボタン)でコマンドウィンドウへ③カーソルの上下でコマンドを選ぶ④リターンキーでコマンドの実行⑤ESCキー(Bボタン)はキャンセル

必要ファイル	AEG.COM		
動作環境	MSX-DOS		
起動コマンド	AEG		
	ファイルカーソルの移動	カーソルキーおよびスティック	
基本操作	コマンドウィンドウへ移動	リターンキーおよびAボタン	
	キャンセル	ESCキーおよびBボタン	
	EXEC/UNPAC	拡張子かCOMやBATのファイルは実行 拡張子がARCやARK、LZH、PMA、ISHの場合は それぞれの解凍用ツールを起動して解凍 拡張子がMAKI、MAG、GRAのときはそれらの画像表 示[ローダー]が起動	
	TYPE/LIST	ファイルの表示、アーカイブファイルのリスト表示	
	RENAME	ファイルネームの変更	
使用できるコマンド	DELETE	ファイルの削除	
1121	EDIT	ファイルのエデイット	
	CHANGEFILE	ファイルの入れ換え	
	SORT	ファイルの並べかえ	
	QUIT	FMTMの終了	

# FMTM Ver.0.80

FMTMはDOS2 用に作られているた め階層化ディレクト リを備えている。基 本的な操作は以下の 通りだ。ただし、ジ ョイスティックには 対応していない。① カーソルキーでファ イルカーソルの移動 2スペースキーでフ ァイルのマーク(F MTMではタグと呼 んでいる)3リター ンキーを押すとファ イルの種類によって 各処理を行う(詳細 はドキュメント参照 のこと) 4 ESCキ ーはキャンセル5各 コマンドは英文字の キーに割り当てられ ている(右ページで 代表的なものは紹介 するが、詳しくはト キュメントを参照)。

必要ファイル	MSX-DOS2			
動作環境				
起動コマント	FM			
	ファイルカーソル移動 カーソルキー			
		TAB	ファイルカーソルのあるファイルにマークを付ける。もう1回押すと解除になる。	
	ファイルのマーク	SPACE	ファイルカーソルのあるファイルにマークしたの ちカーソルをつぎに進める。もう1回押すと解除	
		SELECT	すべてのファイルにマークする。もう1回押すと 解除	
基本操作	ファイルの実行		拡張子、COMのファイルのみ	
	圧縮ファイルのなかの ファイルの一覧を表示 する(要解凍ツール)	リターンキー	拡張子、PMAのファイル 拡張子、LZHのファイル 拡張子、ISHのファイル	
	CGを表示する(要 CGローダー)		拡張子.MKIのファイル 拡張子.MAGのファイル 拡張子.GRAのファイル	
	ファイルの機器(後エディタ)		上記以外のファイル	
	D	ファイルの削除		
	M	ファイルの移動		
	N	ファイル名の変更		
	A	ファイル属性の変更		
	K	サブティレクトリの作成		
	В	ファイルの実行		
使用できる	V	ファイルの表示		
コマンド	×	口のSコマンドの実行		
	U	ファイルの解源、ISNファイルの復元		
	1	IShファイルの作成		
	Q	FMTMOM7		
	CTRL+P	PMARC. COMでファイルを圧電		
	CTRL+L	LHA.	EXEでファイルを圧撃	
	ESC	-998913	DOS2へ戻る「A>EXITで復帰」	

#### ●AEGの起動

起動はかんたんだ。

A>AEG

でファイルが表示され、AEGが 動き出す。起動時にオプションを 付けることもできる。

A > AFG RO

にすれば、黒い画面のAEGが立 ちあがるし、

A>AEG AO

ならコマンドを実行したあと自動 的にAEGの画面に復帰する。

2432 85 88-23 21 29 34 PENNE

HE SEE SEE CEEZ. COM

○白い画面の N つうのAEG



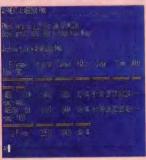
Obel (Emilian and Alberta

#### ●ファイルの表示

COMMAND1 OTTYPE/ LIST」を選べばファイルの中身を 表示する。先に漢字モードにして おかないと漢字が表示されない。



緑色のファイルで「TYPE/ LIST」を選ぶと、PMextが起動し てアーカイブされたファイルのリ ストを見ることができる。



●AEG 0 8 4. PMAというファイルを見て みると、このように表示される

#### ●ファイルのならべかえ

「COMMAND2」の「SORT」を選 ぶと、ファイルの上の段にカーソ ルが移動する。現在3種類のソー ト形式が使える。「NAME SORTI」 ちいさい順に並べかえる。「NAME SORT2」は拡張子をアスキーコ ードのちいさい順に並べかえる。 「SIZE SORT」ファイルサイズ のちいさい順に並べかえる。 「DATA SORT」は使えない。 「WRITE DISK」並べかえた現在 の状態でディスクに書きこんでく れるのだ。

AFITE SES MANE BOSTLANNE BOSTE/SEDE BOST DATE GOST PSEASO SYS THROAD TO SELECT TO PRESTREE, COM

○ファイルの上の空欄にこのように表示さ れる。カーソルで選び、リターンキーで決定

NAME SURTZ/SORE SORT PATE ONE PHENTELL CO

○「NAME SORT」で並べかえてみた。ファ

O「NAME SORT? て世へかえる 幼事子の アルファハート順に並べかわる

WELTE STR NAME RULT: NAME LURTS! PHEST LON PHENTISE LON THE ●「SIZE SORT」を使う。ファイルサイズの

#### ●ファイルの解凍

COMMAND1 OF EXEC/UN PACK」を選ぶと緑色のファイル を解凍する。「INPUT>」という欄 にPMEXTのコマンドが表示され るのでリターンキーを押せば解凍 を開始する。ディスクにPMEX T.COM が必要だ。

●この状態のときにリターンキーを押す



#### ●AEGの終了

AEGを終了するときはESCキ ーを押せば終了するかどうか聞い てくるので、そのままリターンキ ーを押せば終了する。復帰するた めにはF1キーを押せばいい。

MSXAQS .3YS COMMAND .COM GEGGS .PM PMEXT222.COM

**の**このメッセージが出たら、リターンキー を押せばいい

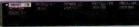
#### ●FMTMの起動

FMTMの起動は A>PMO

で立ちあがる。FMTMには環境 変数という聞きなれないものを設 定することができる。詳しくはド キュメントを読んでほしい。環境 変数とは自分の持っているツール (エディタとかアーカイバとか)を FMTMで使えるように設定して おくためのものだ。

#### ●ファイルのマーク

FMTMは複数のファイルに同じ コマンドを使うことができる。た とえば、一度に複数のファイルを コピーしたいときに便利なのだ。 スペースキーを1回押すとマーク がつき、もう1回押すとマークが 消える。SELECTキーを押す と全ファイルにマークがつき、も う1回押すと消える。



のファイル名の左にある矢印のようなのか



●全ファイルにマークをつけたところ、コ ヒーニときるどに便利

#### ●ファイルの複写

ではコピー(複写)をしてみよう。 全ファイルにマークをつけて、C キーを押すとウィンドウが開く。 ここで「b:」と入力してリター ンキーを押せばコピーの開始だ。

Oこのウィンドウロ「U. JA!TL !!\*



○あとは画面の指示に従ってコピーする

#### ●ファイルの表示

見たいファイルにファイルカーソ ルを合わせてVキーを押すとテキ ストファイルなどは画面に表示さ れる。複数の画面にわたる場合は カーソルキーFを押せば順に表示 していく。



#### ●ファイルの実行

ちいさい順に並べかわった

ただファイルを起動するだけなら、 リターンキーを押せばいいが、起 動オプションが必要ならば、Rキ ーを押して、入力する。

○ニニで入力し、リターンキーを押す



#### ●サブディレクトリの作成

MSX-DOS2で実現された階 層化ディレクトリ、Kキーを押し てディレクトリ名を入力するだけ でディレクトリができる。

ファンダムというディレクトリを作る



される。名前のあとに「¥」がつくのだ

#### ●ファイルの解凍

解凍したいファイルを指定して、 リキーを押せば解凍される。ただ し、現在の環境変数の設定では「L ZH」の拡張子のファイルは解凍 できないようになっている。ただ L. PMEXT. COM

DELABORE D



#### ● FMTMの終了

Qキーを押せば終了する。その際 に確認してくるので、Yを選択す る。さらに「バッチ処理を中止しま すか?(Y/N)」と聞いてくるの でYを選択する。



○○キーを押すとこのと、セージを表示す SOUTH BERTS



CGコンテストに掲載された作品 は梅麿をはじめとするビッツーC Gチームの5人が評価します。5 人が5つの項目につき1~5点の 5段階で評価したものの合計点が

高いほどランクも高くなります。 5つの項目は、紙芝居部門は構 図・色彩・魅力・演出・技術、イ ラスト部門は構図・色彩・魅力・ 背景・表現力となっています。

					- 1
ランク	が発電のタマゴー の一般を表現した。 ではいりますがある。 ではいりますがない。 ではいりますがない。 ではいりますがない。 ではいりますがない。 ではいりますがない。 ではいりますがない。 ではいりますがない。 ではいりますがない。 ではいりますがない。 ではいりますがない。 ではいりますがない。 ではいりますがない。 ではいりますがない。 ではいりますがない。 ではいりますがない。 ではいりますがない。 ではいりもではいりをはいりをはいりをはいりをはいりをはいりをはいりをはいりをはいりをはいりを	タマゴ 80 点以上 並みの努力ではもらえない、 優秀な作品に 与えられる。	③ダチョウのタマゴ 60点以上 これからに期 待する、の作品 に与えられる。	4.カエル のタマゴ 50点以上 いわゆる並の 作品に与えら れる。オール 2的な称号。	「ラメダカ のタマゴ 40 点以上 まだまだ未熟 だが光るとこ ろのある作品 に与えられる。
賞品OX賞金	イラスト部門 は現金1万円。 紙芝居部門は 現金2万円。	イラストは現金5千円。紙芝居は1万円以内のソフト。	イラスト、紙 芝居ともディ スク5枚+M ファンテレカ。	イラスト、紙 芝居ともディ スク1枚+M ファンテレカ。	イラスト、紙 芝居ともMフ ァンテレカ。



梅麿 今月のイラスト部門の一 等賞は98点だったマロ。あと2 点で恐竜のタマゴだったでおじ やる。この「奇術師か魔術師か」 のどこがあと一歩だったのかを みんなに聞きたいぞよ。

こんどる 色の統一の仕方は紫 でまとめているのがうまいよね。 色使いはCGの命/(笑)

ファンキード その色使いでこ の作品には不満があるぜ/ ベ ールがかかっているところとか かっていないところとの色がな ぜ、同じなんだ?

のぐりろ ブラシを使ってベー ルを表現しているから色は変え てないみたいだも~ん。

ファンキード せっかく色がた くさん使えるSCREENBな んだから微妙に色を変えてみた ほうが、もっとベールらしく仕 上がったはずだぜ。

アニイ! ブラシとかタイルパ ターンのカケアミは便利だけど、 微細な効果はむかないかもね。

### 愛知県・加藤由紀子 奇術師か魔術師か(FIV-ルディスク使用



## カケアミの効果を

上の作品のように透かして見える という表現をしたい場合にタイル パターンやブラシのカケアミを使 うことはよくあるぞよ。ほんとう は色を微妙に変えてベールのシワ なんかも表現すると満点でおじゃ

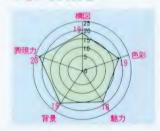
るが、なかなかそこまでは大変だ マロ。で、実際にカケアミの効果 を見てみようというわけでおじゃ る。F1ツールディスクのブラシ とタイルパターンを使って上の写 真の手の部分で実験してみたぞよ。

# 総合98点



みんなもいっていた ようにせっかくSC REEN8を使って いるのだから、ブラ シなどは使わずにド ットの1つ1つをル

べで色を変えるなどしてたもれ。「おしい」 の一言につきるぞよ 梅





○このタイルパターンのなかから選ぶ ぞよ。パターンの番号と下の写真の番



タイルパターン

○ちょっと大ざっぱで モザイ ク処理のようでおじゃる



○チェッカーフラッグのように なってしまうぞよ



●このパターンだったら網戸ご しの絵に使えるかも?



○逆にパターンのほうが目立っ

イラスト部門(横図・色彩・魅力・背景・表現力)「DUNGEON!」宮城県・グリーンスライム(I ・2 ・ I ・ I ・ I )「闇の死神」群馬県・投稿ありがとう(2 ・ | ・ 2 ・ | ・ | )「S m i | e 」東京都・迫田秀和(2 ・ 3 ・ 2 ・ 2 ・ 2 )「が★ ちょ〜ん」東京都・真田十三(2 ・ 3 ・ 3 ・ 2 ・ 3 )「少女」東京都・沢崎誠(3 ・ 3 ・  $2 \cdot 1 \cdot 2$ )「反重力バイク新発売」東京都・魔虚  $(2 \cdot 1 \cdot 2 \cdot 2 \cdot 1)$ 「牧場」神奈川県・まいはに一こいつ  $(2 \cdot 3 \cdot 2 \cdot 2 \cdot 3)$ 

岩手県・C' Tone ジ・エンド・オブ・ア・ムーン



色の使い方に独特なものがあるでおじゃる。どこか色鉛筆ふう というか、水性マジックふうな、不思議な色合いでおじゃる。 今後の課題はこの色をもっと効果的に使うことぞよ。りんかく 線をもっと整理してみてもいいかもしれない……。例

鹿児島県・エスタリーナ 森の中の少女達 (グラフサウルス使用/SCREEN7)



総合81点



なかなかていねいに描いてあ るけど、色がちょっときつす ぎたでおじゃる。とくに服の 影の色なんかはもっと合わせ 方を考えてたもれ。構図は雑 誌なんかを見本にして研究し てほしいでおじゃる。何

池ポチャツ 埼玉県・KIYOT



夏の暑さをよく表現できているで おじゃる。ドットの使い方がきれ いておしゃる。痛

大阪府・ぴなそめZ 地図にない街 (DD俱楽部使用/SCREEN5)



2 · I ) 『美女と野獣!?」 大阪府・C G太郎(3 · 3 · 3 · 2 · 3)

雰囲気は伝わるぞよ。のぐりろは このグラフィックを見て「うしろの 百太郎」とのたまったマロ。傷

大阪府・M. Brand 桃園



表情か豊かでよいそよ MSXな らてはの表現たと思うぞよ、版画 みたいてナイスでおしゃる 梅

静岡県・鈴木淳一 カブトムシVS.クワガタ げらフサウルス使用/SCREEN7)



クレヨンで描いたようでベリーグ ッドでおじゃる。もうすこし陰影 に気をつけるとよいぞよ。

岡山県・Ze82世に名だたる勇敢なfighter レム ア(グラフサウルス使用/SCREEN7)



物語のイメージがわいてくる秀作 でおじゃる。女の子の表情がおも しろいと思うぞよ。例

大阪府・YUKI 夕焼けのスライム パナソニックシステムディスク使用/SCREEN8)





Mozara ろいでおじゃる。なかでかい グラフィックでおじゃる。 용 魔法使いの表情がまぬけでおもし ろいでおじゃる。なかなか楽しい

夏の終わり 東京都・大喜多美香



すごくトロピカルな色使いで楽しそうな作品になっているぞよ。 美香どのはこのグラフィックのような目のつりあがった殿方が 好みでおじゃるか? 人物よりも背景に目がいってしまうくら い、背景がていねいに描かれているマロ。

# ノドちゃんぴおんは



ちゃんびおんから ひとこと

えっ? ちゃんぴお んですか? ありが とうございました。 特に注意した点は、 女の子を目立つよう にすることでした。 そのために、背景に は薄い色を多用して 描きました。りんか く線も灰色を使って います。投票してく れたみなさんありが とうございました。

出本くん。おめでとうでおじゃる。この

★女の子がかわいい



◆とくに目がかわいい あい色のグラデ ヨンを使ってうまく表現してるぞよ

く感じられることもなく、女の子とのバ ランスも最高でおじゃる。今後ともこの 投稿してきてほしいでおじゃる。個

★背景がきれい



○りんかく線の色を髪は黒ではっきりと、 クマさんは灰色と使いわけているぞよ

おしかった人たち

「SOIR」長野県・NAGA(2・l・l・2・l)「夏のアトラクション」静岡県・HID(2・2・2・1)「MAGIC」静岡県・杉山直樹(3・3・3・  $3 \cdot 3$ ) 「月」愛知県・てぐてぐ( $3 \cdot 3 \cdot 2 \cdot 2 \cdot 3$ ) 「旅立ち」京都府・京本勝一( $|\cdot|\cdot|\cdot|\cdot2$ ) 「チェイサー〜追跡者〜」大阪府・ $|N0(|\cdot2\cdot|\cdot1)|$  101



梅麿 紙芝居、初の恐竜のタマ ゴ「食物連鎖」は魅力・演出・技 術の評価が高かったでおじゃる。 その理由を聞きたいぞよ。

ファンキード この5人のなか じゃオレさまがいちばんからい 評価をしたと思うぜ。話が尻切 れとんぼだったんでな。

のぐりろ よく動くし、場面展 開も工夫されていたも~ん。

こんどる このテンポのよさは 自作のローダープログラムの勝 利って感じだね。

アニイ! そうそう、動かすパ ーツだけ読みこむので、書きか え時間が気にならない。

こんどる これからの紙芝居部 門はグラフィックだけじゃなく て、プログラミングも重要にな ってくるかもしれないね。

#### ティスクに関するご注意

付録ディスクにはCG講座で使用し たグラフィックと紙芝居部門の「食 物連鎖」が入っています。CG講座は 右ページ下を参照ください。紙芝居 のほうは画面の指示にしたがってく ださい。ただし、SR5の拡張子が ついたファイルはツールなどでは読 みこめません。また、「CG. BAS」 はローダーですが、付録ディスクの 特殊な命令がまじっています。

#### 愛媛県・まいきー 食物連鎖

(グラフサウルス使用/SCREEN5/4分の1画面サイズ)



#### 東京都・気まぐれモンキー 暴れん坊の将軍

(パナソニックシステムディスク使用/SCREEN8/フル画面サイズ)

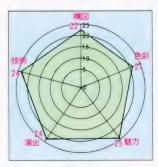






よくできていたでおじゃる。 テンポもいいし、小技も効 いていて、見ていてあきさ せないぞよ。なかなかのセ ンスの持ち主とみたでおじ

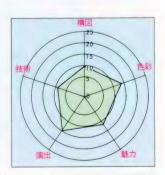
やる。恐竜のタマゴは師範代の称号と同じ でおじゃるから、次回から「まいき一師範代 のアニメーションテクニック講座」みたいな のをやってもらうでおじゃる。今、勝手に 決めたぞよ。というわけで、まいきーよろ しくたのむぞよ。種





いかにも紙芝居という感じ の作品だったでおじゃる。 落ちがなかなかおもしろい し、アイデアもベリーグッ ドという佳作でおじゃる。

SCREEN8のフル画面というこ ともあって、ロードに時間がかかるのか残 念だったマロ、こういうグラフィックなら SCREEN5の9分のI画面でもよかっ たのでは……と思ったぞよ。でも、課題が あることはいいことでおじゃる。種



「トラウルマンVS.ラジゴ」大阪府・π=3.14159265358979……(3 ・ 2 ・ 3 ・ 3 ・ 3 ) 「私は…」兵庫県・M r. T(| ・ | ・ 3 ・ | ・ | ) 『マロ・リザ』奈良県・ 二宮靖智 ( I ・ 2 ・ I ・ 2 ・ 2 ) 『うみ」鳥取県・ぶじ ( I ・ 2 ・ I ・ I ・ I ・ I ) 『タイトル未定」岡山県・ K A K A S H I ( I ・ 2 ・ 2 ・ I ・ 2 ) 『サンタさんの夏」岡 山県・実石哲也(2・3・3・2・1)「空飛ぶアヒル」福岡県・R(3・3・3・2・3)

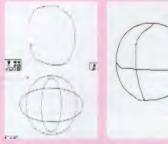


# まずはアウトライン

まず、顔のりんかく線を描く ときに目安となる円を描くので おじゃる。マウスに慣れていな いとうまく描けないぞよ。そん なときにはサークル機能を使う という手もあるでおじゃるが、 描いているうちに自然と上達し

ていくものでおじゃる。 ひたす ら練習しかないぞよ。

円ができたら、顔のりんかく 線でおじゃる。そのときに、目・ 鼻・ロのアタリ線を十字に引い ておくでおじゃる。 このアタリ 線の上に置いていくのじゃ。





サークル機能の円だマロ 角度も決まるぞよ

●上かフリーハンド、下が ●この十字線で、描く顔の ●円はりんかく線のあたり

# 修正は根気が勝負!

ここまでくると、終わった! と、思えるのでおじゃるが、ル ーペ機能を使って拡大してみる と、ジャギー(ギザギザの線)だ





らけでおじゃる。 このジャギー をきれいにして作業は終わりだ マロ。地味で時間もかかるけど、 大切な作業でおじゃる。





00 - 1 見てもらえばわ かると思うでお じゃるが、修正 すると全体にス ッキリするでお

# いよいよ実技でおじゃる

今回から、いよいよ実技に入 るでおじゃる。そこで、今後の 講座の時間割を作ったでおじゃ る。この時間割にそって講義を していくぞよ。今回は基本中の 基本「顔の描き方」でおじゃる。 みんなも1度は描いたことはあ るはずの、ちょっと右をむいて いる例のポーズでおじゃる。

時間割		
〕時限目	顔を描こう	
2時限目	顔塗りのコツ	
3時限目	体を描くぞ	
4時限目	体を塗るポイント	
5時限目	どんな背景を描くか	
6時限目	背景の色選び	

# つぎに、目・鼻・口

十字のアタリ線が目・鼻・ロ の目印になるでおじゃる。目は よこ線がひとみの中心になるよ うに置くぞよ。目と目の間は目 1 つぶん程度あけて描くとバラ ンスがいいでおじゃるぞ。たて の線を3等分したくらいの距離 があごから鼻までの長さでおじ やる。口は鼻とあまり離してお かないほうがかわいいマロ。



○目・鼻・口・まゆをアップで見てみる と、こんな感じになっているでおじゃる







○描けたら十字線を ○十字線に合わせて 目・鼻・口を描くぞよ 消していくマロ

○目・鼻・口が描き終わったら、いよい よ髪を描くでおじゃる

# 構図を変えてチャレンジ

ひと通り描ける ようになったら、 今までに描いたこ とのない構図(角 度)で描いてみると いいでおじゃる。 苦手な角度は練習 しかないぞよ。が

〇一に描いたのは、 んばってたもれ。



1. TEL = 6



この角度でおじゃる むずかしいぞよ

#### 付録ディスクのデータを グラフサウルスで読みこむ

今月のCG講座で使ったグラフ ィックを付録ディスクに収録し ました。入っているのは上の3 ポーズです。ロードの仕方はか んたん。グラフサウルスをお持 ちの方はディスクアイコンをク リックすれば、ふつうのグラフ ィックデータと同様にロードで

きます。ロードファイル名が出 tb, CGKOUZA1. SR 7(左の絵)」か「CGKOUZA 2.5尺7(中央と右の絵)」を選 んでください。「CRUSAD E.SR7」は読みこめませんの で、注意してください。「SRフ」 という拡張子からもわかるよう に、SCREEN7を使ってい ます。

おしかった人たち

「空間と横向く女」福岡県・そういちろう(2・I・I・I・2)「魔王と勇者」長崎県・MASTERキートン(3・2・3・3・3)「WASH/×3」熊本県・T WIN Wolf2(2・2・1・1・1・1)「Witch」難児島県・かばた(1・2・2・1・1)「ういんぐど ぶーつ」住所不明・吉川隆(3・3・2・2・2) **103** ●紙芝居部門 (構図・色彩・魅力・演出・技術) 「ジャパニーズセールスマン」岡山県・ORIHALCON (2・I・2・I・I)



ダンス甲子園などに見られる最新ダン ス・チームにはヤンキー(ツッパリとい うも可)と共通した雰囲気がある。練習 風景を想像するとほほえましい。

#### 規定部門 お題は「ダンス」

知りあいがニューヨークの黒人街のタレン ト・コンテストに行ってきたのだ。で、話を 聞くと、楽屋裏では「スゲーカッコイイ」あん ちゃんたちも、ステージでは意外にラップや ダンスがヘタなのだそうだ。「オレでもいける わ」と妙に自信を深めていました。

#### ダンス\*■岡山県・大藤井石材店(14歳)

藤井石材店は5段階称号でさよならまでい ってしまったので、大藤井石材店として再生 して、またMから再出発。今月は2本採用な のでMSなのだ。さて、その名も「ダンス」と いう作品は、たしかに4人がクネクネと踊っ ている。しかも、手先から足元までが均等に クネクネとタコ踊りのようだ。



1 COLOR15,0,0:SCREEN5:SETPAGE,1:CLS:CIRC LE(10,5),2:DRAW"BM10,10D2H9F9E9G9D8G10E1 0F10":FORI=0T02:COPY(0,0)-(30,30),1T0(I,60),1,TPSET:NEXT:A=0:FORI=0T08

2 FORY=61T090:A=A+.785:X=COS(A)\*1.5:COPY (0,Y)-(80,Y),1TO(I\*30+X,Y-30),1:NEXTY,I FORI = 1TO8: FORJ = ØTO40: NEXTJ

FORA=0T03:COPY(I+30,30)-(I+30+25,60),1 TO(70+A+30,70),0:NEXTA,I

#### BREAK\*ダンス!■兵庫県・山本孝経(24歳)

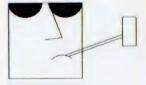
絶対来ると思ったブレイクダンスもの。山 本クン(M)の作品は、先に肩を回転させてか ら足を回すのをうまく表現している。しかし、 よく見ると首がない/ また、回転するうち にシートからはなれ、宙に浮いてしまうフラ イングダンスになる。

#### 今月の1本

『マッカーサー元師』 +『ゴルビー』\*

■長崎県・ ゲレンデの少公女(14歳)

今回とくにピックア ップしたのは、ゲレン デの小公女クン(MS) の似顔絵シリーズ。じ



○そもそもマッカーサーを知らない人も多い

かもしれないが、写真と比べるとそっくり つにかんたんに描いているのだが、おもしろ いのでしょうがない。シリーズという効果も



○大胆 顔のない似顔絵 でも、世界の人の ほとんどがゴルビーだと理解するだろう

1 COLOR1,8,8:SCREEN5:COLOR=(11,7,6,5):CO LOR=(12,5,4,3):CIRCLE(128,212),128:PAINT (128,210),11,1:LINE(50,110)-(30,212):PAI NT(40,150),15,1:LINE(205,110)-(230,212): PAINT(218,128),15,1:CIRCLE(128,212),128, 12,1.64,1.99

DRAU"C128M12#.85GDFD2GD2FDFD5FDFDFRFDF 3GDL3HL2HL2H2LHLHLHLHL4UHL3DFRL4HGHL3GD3 GD8H2UHU4EU2H2L4HEFH3L2U2EU3D3GLDL2FL2DG LBM80, 107LF3D6FDGD2GD2GD5GLULGLG2HUEUEUE URFUFUSEURHU"

DRAW"BM67,139RDFDHD2LGD2F3D5FDGD3GDF2D 2L3HRD3604FD26D3FD2G2LH3E2U3EU2HU7HUEU5E 3UH3U3EU4EUREU2BM65,121DG2DDLUE2ULDG2DBM 70,109RDL":PSET(69,105),12:PSET(69,107), 12:PSET(72,106),12:PAINT(100,100),12:PAI NT(80,110),12:PAINT(65,160),12

#### ■マッカーサー元師

COLOR1, 15, 15: SCREEN5: LINE (50, 10) - (160, 1 COLOR1,15,15:SCREEN5:LINE(59,10)-(100,140).sc:CIRCLE(175,10).25,3.2:CIRCLE(135,10).25,3.2:LINE(114,22)-(130,70):LINE(130,70)-(195,73):CIRCLE(130,120).20,.8,25:LINE(140,102)-(220,70):LINE(135,100)-(220,65):LINE(220,35)-(240,65).8 PAINT(51,11),1:PAINT(111,11),1:FORI=ØT 01: I = Ø: NEXT

絶大でいまいちかもしれないものも、並んで

見ていくと笑える。マッカーサーのサングラ

スとコーン型のパイプ、ゴルビーの頭のしみ

の色と形などはそっくりなのだ。

Ŧ

10 CLS:SCREEN1,1,1:COLOR7,1,1:KEYOFF:X=1 23:Y=87:FORL=1T09:FORI=1T08:READA\$:B\$=B\$ +CHR\$(VAL("&H"+A\$)):NEXT:SPRITE\$(L)=B\$:B S="":NEXT:FORI=1T04:LOCATE8+I.15-I:PRINT
"/////":NEXT:LOCATE8,16:PRINT"BREAK\*D

28 FORI=1T09: X=X+INT(RND(I)+3-1): Y=Y-INT (RND(T)+4-1 4) PHTSPRITEG, (X,Y), 3, I:NEXT : IFY < 69THENLOCATE7, 16: PRINT"FLYING \*DANCE

30 GOTO20

48 DATA 81,42,3C,18,18,18,FF,00,40,21,1E

50 DATA 30,10,10,18,18,10,FF,00,08,10,10 1C, 1A, 9C, 7E, Ø1

60 DATA 04.08.18.10.10.08.30.0F.01.04.10 38,58,78,3C,0E 78 DATA 01,02,BC,48,08,18,18,10,81,42,30

,18,18,10,18,38 80 DATA 81,42,30,18,18,18,30,00,81,42,30 , 18, 18, 1C, 38, 38, 81, 42, 3C, 18, 18, 18, 3C, CR

#### **タンスのDance** \*■東京都·ZZ-R(15歳)

情けないことに、このネタがいちばん多く て、10本以上もタンスが踊っていた。 ZZ-日クン(M)のものがいちばん出来がよかった ので採用としました。集団でちゃんと3ポー ズあるのと、音がタップダンスっぽいので許 す。でも、タンスのCGに濁点を打っただけ、 なんてひどいのも多かったのだ。怒/



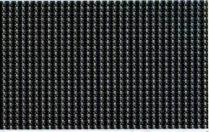
10 SCREEN5,2:FORI=0TO2:READAS:B\$="":FORJ =0TO31:B\$=B\$+CHR\$(VAL("&H"+MID\$(A\$,J\*2+1 ,2))):NEXT:SPRITE\$(I)=B\$:NEXT 20 X=INT(RND(-TIME)+17)-9:A=INT(RND(-TIM

28 A-1N (RND(-TIME) \*30) +68:FORJ=0TO7: PUTSPRITEJ, (X+18+) \*32 .80) J+5.A:NEXT:FOR I=1TOC:NEXT:SOUND6.31:SOUND7-7:SOUND8.16 :SOUND11,A+2:SOUND12.A+3:SOUND13.0:GOTO2

DATAFF80BFB3BF80FF80BFBF80FF80BFB3BFF ENIEDCDEDNIEFNIEDEDNIEFNIEDCDED, N2070F0D 0B1D363B6D56AB5D2A150B0400008040A050E854 BAD76EB8F@C@@@@@,@@@@@1@2@5@A172A5DEB763 DØF 0300040E060B0D8B86CDCB66AD5BA54A8D02

#### 768人のカーニバル■広島県·かんたろう(17歳)

かんたろうクン(MSXt)の作品、たいへ ん気に入ってます。じつに大量の人々がカー ニバルの大通りを踊っていくのだ。キャラク タがよくできていてかわいらしいのがポイン てきとうに鼻唄で伴奏を付けると楽しい。



SCREEN1: COLOR15, 0, 0: CLS: CLEAR300, &HD00

A=&HD0000:DEFUSR=A:DEFUSR1=A+12:FORI=0T 03: READAS: FORJ=1TOLEN(AS)/2: POKEA, VAL("& H"+MID\$(A\$, J+2-1,2)): A=A+1: NEXT: NEXT: A=U SRIB

FORT=0T07: A=USR1(&HD019+I\*8): FORJ=0T09

99:NEXT:NEXT:GOT03 4 DATA 2100180100033E41CD5600C92AF8F7110 802010800CD

DATA 5000090038BA54381028606000383A143 82848246000 6 DATA 388850381416286C003838D03838D0286

C0038381654 DATA 38102C600038BABA543810680C0038383 8103854AA6C00

#### 自由部門原潜、砂漠に日本晴れ

#### 金縛り\*

#### ■静岡県·SKY(14歳)

SKYクン(M)は初登場、説明の多いギャ グなのだが、「グーグー」といういびきが上下 に動く旧式の4コママンガ的センスが気に入 ったのでサイヨー。金縛りなのかどうかよく わからないが、塾長はこの頃よく夢から覚め ない夢にうなされることが多い。



○起き上がってもお化けが正面に残っている。これは怖いだす

18 SCREEN1,1:COLOR15,1,1:KEYOFF:FORI=8TO 23:VPOKE14336+I,VAL("&H"+MID\$("0000000000 00287FF000E1E0E040685FC9C7EC9C93FE23CF0", IR2+1.2) : NEXT: PUTSPRITE0 (125,100),15, 0:A\$="7\" 7\"

20 FORI = 0TO2: FORJ = 13TO8STEP-1: LOCATE12, J :PRINTA\$:LOCATE12,J+1:PRINTSPC(7):FORK=0 TO100:NEXTK,J:FORJ=8TO13:LOCATE12,J:PRIN TAS:LOCATE12:J-1:PRINTSPC(7):FORK=0T0100:NEXTK,J,I:GOSUB60:CLS:A\$="!#\$UU"72"..."
:GOSUB50:GOSUB60:PLAY"S8M20001C1C1C1C1C1C1

30 FORI = @TO125: PUTSPRITE2, (1,90), RND(1)\* 15:NEXT:FORI=#170108:A=RND(1)#0-3:B=RND(1) 1:NEXT:FORI=#170108:A=RND(1)#0-3:B=RND(1) 1:NEXT:FORI=#170108:A=RND(1)#15:NEX T:GOSUB68:PUTSPRITE8,(125.100),15.1:GOSU B68:A\$="4.9%400%---!7":GOSUB50

GOTO48 50 FORI = OTOLEN(A\$): LOCATE 10+1,8: PRINTMID I+1.1):FORJ=@TO1@@:NEXTJ.I:RETURN 60 FORI = 0TO1000: NEXT: RETURN

#### たけやぶやけた\*■神奈川県・相続所得法人 消費自動車AOTAX(16歳)

見てわかる回文、「たけやぶやけた」が本当 に回転しながら右に進んでいく。さすがAO TAX、称号は相続所得法人消費に自動車を 加えて頂点を究めたところで、栄誉を讃える とともにAOTAX<sup>2</sup>となってMから再出発。



10 COLOR15,1,1:SCREEN4,0:OPEN"GRP:"AS#1: DEFSNGA-Z:FORI=1TO4:A\$="":DRAW"BM0.0":PR INT#1.MID\$("##†#",I,1):IFI=4THENLINE(5,1 )-(5,2):LINE(7,1)-(7,2)

20 FORJ=0TO7: AS=AS+CHRS(VPEEK(J)): NEXT:S

ZW FURJ=BIU(:AS=AS+CHRS(VPEEKIJ):NEXI:S PRITES(I)=AS:CLS:NEXT 30 FORI=BTO6:READA(I):NEXT:DIMX(20),Y(20) ):FORI=BT019:X(I)=COS(6.28/40\*(39-I))\*8: Y(I)=SIN(6.28/40\*(39-I))\*6:NEXT:DATA1.2;

FORR=#T019:FORI=#T06:PUTSPRITEI,(127+ X(R)\*I,100+Y(R)\*I),15,A(I):NEXTI,R:FORJ= 79T0127STEP2:FORI=0T06:PUTSPRITEI,(J+I\*8 100),15,A(I):NEXTI,J:FORI=0T01000:NEXT: GOTO48

#### 昔の世界 \* ■神奈川県・ふらっとまあしゅ(14歳)

ふらっとまぁしゅクン(MSXt)、よいな あ、この作品。素晴らしいです。昔アジアで は、世界は平らで端があり(これが金輪際)そ



こから海の水が降 り、4頭の象とさ らにその下の亀が 世界を支えている. と考えられている のだった。私はそ

●海が枯渇しないのか不思議だ

れでもよい。

C5EAE56AA56AA56FC3C1E0F000000",I\*2+1,2))
:NEXT:SPRITE\$(2)=W\$
3 LINE(90,68)-(187,70),12,BF:LINE(70,70)

- (286.88) , 4.8F:LINE(0,198)-(255.211), 4.8 F:CIRCLE(138.81), 68,11,-3.1416,-6.2832:P

FORI = 70TO206STEP2:Q=RND(1)\*5+1:FORJ=81 TO190STEPQ:C=C+1:IFC>10THENC=7
5 LINE(I,J)-(I,J+Q),C:NEXT:NEXT:PUTSPRIT

E0,(121,150),14:PUTSPRITE1,(141,150),14: PUTSPRITE2,(122,166),2:SOUND7,7:SOUND6,0 :SOUND8,15:SOUND12,20:SOUND13,1 FORI=7T010:COLOR=(I,2,6,7):CO 2,3,7):FORJ=@T099:NEXT:NEXT:GOT06

#### 漠\* ■福島県·今津善行(19歳)

砂漠に軽く風が吹くと砂が動くのだが、そ れはすごくゆっくり動いていく波のようなも ので、波にラインができるのと同じように砂 漠にも波紋ができ、それは風紋と呼ばれる。 今津クン(MS)、美しいです。



1 COLOR, 0, 0: SCREEN5: S=1: P=15: FORY=0T0211 :C=YMOD3+1:FORX=ØTO255STEPS:LINE(X,Y) +S.Y), C: C=C+(C=P) +P+1: NEXT: F=F+1: E=F=S: F =F+E\*S:S=S-E:NEXT:FORL=ØT01STEPØ:FORI=1T OP:J=I-(I<6)\*P-5:K=J-(J<6)\*P-5:COLOR=(I, 7,6,5):COLOR=(J,6,5,4):COLOR=(K,5,4,3):N

#### 日本晴れ!!\*■岡山県·大藤井石材店(14歳)

COLOR切り換えによる作品たちは、も はや熟達の境地に達している。大藤井石材店 クン(M)の以前の作品はプログラムが長かっ



た。しかし、最 近はコンパクト にまとめあげら れ、しかも作品 の出来はグッド。 いやはや、感心 してしまう。

COLOR15,14,14:SCREEN5 FORI=3.14TO8.3STEP.01

X=COS(I)\*150:Y=SIN(I)\*150:S=S+.2 LINE(128,150)-(128+X,150+Y),SMOD12+2: NEXT: CIRCLE(128,150),30,1:PAINT(128,150),1:LINE(0,150)-(256,212),15,BF:COLOR=(1, 7):COLOR=(15,2,2,7):COLOR=(14,7,7,0):A=0

50 A=A+1 - R=R+1 - COL OR= (AMOD12+2.7.7.0) - CO LOR=(BMOD12+2,7,0,0):GOTO50

#### CLS\* ■大分県·F.I.S(12歳)

FLSクン(M)、わずか12歳だというのに この大人なセンス、タンスを踊らせた連中に つめのあかを煎じて、おっと、よい作品です な。ま、リストを見ていただければ構造は明 快、画面にいろいろ表示されているときに実 行してください。こういう使い方だとRND 関数もおもしろい。

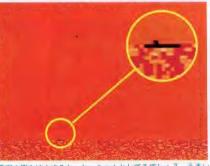


バサバサッという動きが上い

FORI = 0TO130: LOCATE, RND(1) +24: PRINTCHR\$

#### 原潜、大海原をゆく\*■長野県·MO-(17歳)

MO-クン(MS)の作品は今回最後まで「今 月の1本」の地位を競った。潜水艦マンガがは やっていることもあって、じつにタイミング も良かった。始まるまで約3分待つが、待っ ただけのことはある。夕日を照り返す海のき らめきがまったく見事です。海のパターンが 一定ではなく、光っている場所の長さに適当 なばらつきがあるところがポイントです。



●潜水艦を拡大すると、ね、ちゃんとしてるでしょ? うまい

DEFINTA-V: COLOR1, 15, 1: SCREEN5, 8: FORI=2 TO14:COLOR=(I,7,0,0):NEXT:COLOR=(15,7,3, 1):SPRITE\$(0)=" "+CHR\$(255):X=255:A=275: S=13:Y=4:SOUND7,49

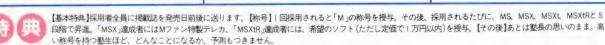
FORI = 180TO211: FORJ = 0TO255: PSET(J,I), RN D(1) +12+2: NEXTJ, I

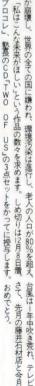
0(1)\*\*12\*\*2:NEX13;1

C=RND(1)\*\*2+6:COLOR=(RND(1)\*\*19\*2+C.C-2,C-4):COLOR=(RND(1)\*\*8+2.RND(1)\*\*2+6.8.9):PUTSPRITE8,(X,178),1:X=X-.5-(X=-18)\*A

SOUND8,2:Z=Z-.2:IFZ(YTHENZ=RND(1)\*\*4+9: Y=RND(1)+3+3:FORW=ØTOZ:SOUND8,Z:NEXT:GOT

○左から右に回転。 うっスペースが い称号を持つ塾生ほど、どんなことになるか、予測もつきません。





3月号のお題 あり

あー

あまりに先のことでとても考える気がしない。

こでお題は「日本の未来」。バブル経済が崩壊し、

あなたはどうしているでしょうか?

超難解本「ケーデル・

エッシャー 宗教に走る?

バッハ」と「スーパー・プロコレ」 外国に逃亡する?

そんな国日本。

AOF

AXCU

称号の頂点を究めたことを祝い、



# 74N-NEWS

# キャル ~永遠の少女達~

愛と美の幻想世界キャルにひょんなことから、飛び こんじゃった男の子のうれしはずかしAVG。

#### バーディーソフト

203-3695-7370 発売中

媒体	200×3 ♪
対応機種	M5X 2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価 格	6.800円

### 愛を告白する勇気を得るため夢の世界へ出発!

好きな女の子に告白 できない男の子、それ

がプレイヤー扮する主人公だ。 「好きだ」の一言がいえない主人 公のまえに愛と美の女神・ヴィ ーナスが現れた。なんと勇気を 持たせるためにヴィーナス自ら



が彼女の幻想世界へ連れて行っ てくれるというのだ。

「キャル」ああ、この甘い響き、 愛と美の女神・ヴィーナスの造 り出した世界だけあって、女の 子がこれでもかこれでもかと出 てくる。で、このうれしい世界



○これが主人公のあこかれる美加ちゃんが

で主人公はなにをするのかとい うと、この世界に住む女の子た ちから好かれるような理想の男 の子になるために男らしく行動 するのだ。

ゲームのシステムは今や美少 女ソフトの定番といってもいい、 コマンド選択式AVG。しかし、 このコマンド選択式というのが くせもので、一発でゲームオー バーになるコマンドがそこかし こに隠されているのだ。適当に キーを押していればクリアして しまう美少女ソフトだと思って いると痛い目にあうかもよ。





# キミは日人の美少女&美女の愛をすべて得ることができるか!?

主人公が好かれなけ ればならない女の子の ノルマは日人。日人の女の子か ら「大好きよ♡」とか「もう離れた くない」とかいってもらわなくち や結城美加ちゃんに告白する勇 気は手に入らない。日人の女の

子の性格は様々、おとなしい子 もいれば、たかび一な女もいる。 しかも、出てくる女の子のそれ ぞれが悩みをかかえている。当 然、みんなに好かれるためには 悩みを解決してあげなくっちゃ いけないつ一わけだ。

















€キャルに果てはじめて出会う女の子



○ロリロリの趣味を満足させるアリス嬢





# **FINITES**

# ピーチアップ総集編2(笑)

お色気あり、花札あり、アクションあり、AVGありと、おもしろゲームのカーニバルだぁ!!

もものきはうす ☎0722-27-7765

11月26日発売予定

媒体	200×4 <b></b>	
対応機種	M5X 2/2+	
VRAM	128K	
セーブ機能	ディスク	
価格	7.800円	
ももこの秘密のオマケつき		

# ひとつぶでフ度おいしい!どれからやるかはキミ次第!

『ピーチアップ』シリーズの中でも、とくに好評だったものをまとめた総集編。今回は、そのパート2だ。しかし、ただ単にいままでのゲームを再録しただけでなく、同名のタイトルのも

のでも、よりパワーアップし、 まったく別のものに生まれ変わったものもある。当然、お約束 の、ももこの秘密のおまけもついている。何が入っているのか は買ってからのお楽しみ♡

# のも は買ってからのお楽しみ♡

#### 華 姉 妹



Qタオナル東面 まん三はまた



Oケーム中の通信。 三先がきまった

この華姉妹は脱衣花札で、勝つと相手の女の子が脱いでくれるというやった。持ち金30文でスタート。相手の持ち金がなくなれば1人勝ち抜きだ。対戦相手は三姉妹とボスの4人。パスワードがあり、コンティニューもできるようになっている。ちなみに、負けたときにはプレイヤーがボウズにされる画面が出てくるぞ。



○肺つとカンガン脳がせられるそ

# ちんと手と2

前回とはうってかわった画面で 登場。一風変わったモグラたた きゲームだ。時間内に一定の得



●前作のような「ちん」は出現しない

点を取ると、おまちかねの♡グ ラフィックだ。全面クリアする と「なにか」がおこるらしい??



〇世 リアオるとことが給がみられる子

# サナトリウム・オブ・ロマンス2

ピーチアップの中でもっとも続編の要望が多かったのがこの作品。システムは前回と同じコマンド選択方式のAVGだ。少年の揺れ動く心を描いた純愛物語

で、アダルトAVGにありがちな意味のないH少女は出現しない。 陰険なひっかけがないので 誰でもラストシーンを見ること ができるのもうれしい。



●ちょっと質賞な世界を描いている

# 3画面でドンⅢ~悪色コイン~

女の子と対戦する思考型パズ ルゲームだ。2人対戦モード つきで、女の子は全部で6人。



◆この絵が3画面で出てくると迫力があるぞ。ゲーム自体もグーだ

#### みらあめいず ~飯の中のアオナたち~

主人公のモモコが後輩アオナを 魔女の手から救い出すというア クションパズルゲームだ。アニ メを取り入れたイベントがウリ。



作より画面が近洋的になったね

#### ピーチギャラリー スペシャル版

このコーナーではピーチアップ のスタッフや漫画家さんの描い た気合の入ったグラフィックが コメントつきで見られるぞ。



Qこういうもか。計5版入っている

### MAIL BOX

このコーナーでは、読者から よせられたお便りやお知らせ などが書かれているぞ。



◆女の子が読者のお便りを紹介

# ディスクマガジン・ファン

オリジナルゲームは新キャ ラジャブーンの登場で、とにか く不条理に元気。そのうえ『笑 ゥせえるすまん』が遊べてしま うのが超うれしいぞ。で、今月 も充実のDMなのでした。

最近のDSは変である。何が 変かというと、それはあの男の 出現による。カーバングルはあ んなにかわいかったのに、話に ならない。まるで、昔の「ひょう きん族」に出ていた西川のりお のようなおじさんだ。その名も ジャブーン。どう、名前も変で しょ。そいつが今月もオリジナ ルゲームの主人公なのだ。おま けに表紙用のCGにも登場/

だが、ひとり憤慨していても どうやら始まらないみたいだ。 なぜかというと、ジャブーンが けっこう人気があるという話な のだ。でなきゃ、こう登場した りしないだろう。ただし、どう

やらコンパイル社内の話らしい

そんなこんなで、今月はその ジャブーンおじさんが主人公の オリジナルゲームがメイン。う ろうろ画面を歩いて、めくれた 床に書かれた絵を早く当てると いう某クイズ番組「アタック25」 のフランス旅行に挑戦/ とい うしろもの。もちろんお手つき はダメ。2人対戦もできる。こ れから先、文化祭やクリスマス パーティ(ちょっと早いけど)で 友だちとわいわいやるのはおも しろそう。ぜひぜひぜひ、試して いただきたい。さっきはなんだ かんだいったけど、ジャブーン

● 🔜×2 🗗 🖾 3/2/2+ 1,940円・発売中(毎月上旬発売)

おじさんをあわてて走りまわら せて遊ぶこの「ジャブーンファ イト」はとにかく愉快である。笑 えるのである。したがっておす すめなのである。

さて、つぎに登場するのはコ ンパイルお得意の声つきゲーム の「笑ゥせぇるすまん」。もちろ んこれも遊べるバージョン。前 号のDSにデモが入っていたか らすでに体験している人もいる と思うが、この声のサンプリン グがすごい。「ほーっほほほほ ……/」なんて笑う喪黒の声が、 ぞくっとするほどホンモノなの である。これもジャブーン同様 楽しんでほしい。



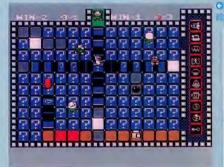
**Dコンパイル** 

**○**サーティーワンのアイスクリームのマークか な? ぎゃっ、ジャブーンがいるじゃ~ん!

そんなわけで、おじさんもの 2つがメイン。ほかはいつもの レギュラー内容。最近はメニュ 一に出ない裏ソフトが増えて、 楽しみが多くなった。今月も多 くなりそう、という話なのでこ っちにも注目してみるのもいい。

### オリジナルゲーム ジャブーンファイト 🕒

主人公はジャプーンというおじさん。こいつがうろうろ 歩くたびに床がめくれていく。そうすると床の下に隠さ れていた絵がだんだん見えるようになってくるのだ。そ の絵がわかったら、右にある絵から同じものを取ってジ ヤッジのおじさんに渡す、というもの。だが、それを阻 止しようとするおジャマなキャラがうようよしている。 仕事は楽ではないのだ。基本的にはジャブーンは1人で 遊ぶゲームだけど、2人対戦も可能だ。白ジャブーンと 赤ジャブーンの対決である。これは、友だちとやると絶 対はまる。ついつい大声を出してしまう。手に汗をかく ……といった症状におちいってしまうゲームだ。全部で 20面あるというから、たっぷり楽しめそうだね。



a動をよけたり、アイテムを使ったり、床をめくったり。 を考えたり……と、休むヒマがない!!

当ゲームの主人公 である。2人プレ イのときは赤と白 になる。年齢不詳 のおじさんだ。



# シャッジメ

ジャブーンが持っ てくる絵が正しい か判断してくださ るえらい方。変な カエルではない。



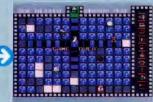
#### この絵が出るぞ

ここにずらっとあるもののうち1つの 絵が床の下に隠されている。床をめく っていくうちに絵がだんだん見えてく るので、それがどの絵かわかったら、 その絵を持ってジャッジのおじさんの ところへ行く。あってればOKだ。





○ちょこっとめくれて床の下に隠された ものが見えてきたぞ。でもわからず



○ばかやろう! 違うしゃないか お手



★11月号情報号の「魔導物語」購入の権利争奪の報告……厳正な抽選により、以下の2名の方か購入の権利を取得されました。偶然にも同県同市なのですが……。ゆっくりゲームを 108 楽しんでください。神奈川県川崎市の鈴木紘子さま、赤木健治さま。おめでようございます。

# 笑うせえるすまん®

何気ない生活のなかに突如現れる 謎のセールスマン喪黒氏。今回も その不気味な笑い声とともに登場。 内容は前号のデモにつづいて、ちょっと遊べるバージョン。単純な AVGだけど、なんだか見透かされているようで、どのコマンドを選 んでも不安な気持ちになる。







# MSX FAN ME

熊対熊のアクションゲーム。5匹に勝てば、熊王となる。なぐる、ジャンピングアット、頭突き、投げ、の4つの技のかけあいの駆け引きがとても楽しい。1人プレイ、2人対戦プレイができる。できたら友だちと対戦プレイに挑戦してほしい。真の熊王は誰かな。







# 2DD

# ピンクソックスフ

ここでは滅多に紹介しない隠微なコーナー「どしどしふんどし」がちょいと拡張された。知らない人にご説明すると、超ナンセンスな4コマまんがのことである。それゆえにブラックユーモアだったりして、好きな人は異常なほど好き、嫌いな人はいうのもいや、というぐらい意見がまっぷたつに分かれるというものなのである。

この通称「どしふん」は、ピン

クソックスギャルズの3人のかわいさをまるで汚すように存在しているのだが、そのなかにわって入っているところが、微妙に危なそうで、あやしそうで、いいのかもしれない。

さて、メインの3人の話を始めよう。いままでの「ピンクソックス」では、わりと3人が各コーナーでバラバラに活躍していたけど、今回の「濡れたガンキャノン」では3人同時出演。露出する

● 圖×2♪ 【ご3/2/2+3,600円・発売中●ウェンディマガジン

場所が増えて3人のファンにはうれしいところだ。ちなみにこのコーナーのことは前号で紹介したが、まなみが疾走すると入れ代わりにまなみのそっくりさんが転校してきた、というお話。今回は連載の第1回目だ。いままで連載だった「誰か……」も結末が知りたくて、ついついひきこまれていったけど、今回もそんな感じ。次号が出るまで寝られないかも……」?

さて、ほかには「スロッター伝説」というスロットマシンゲームとCG絵本「赤頭巾ちゃん」が入っている。 どちらも、 あらためていうまでもなくムフフ♥シーンありの内容だ。

最後に紹介するのは右の「ハーフタイムラバー」。このコーナーはぐっと大人のムードが漂っているのが特徴。ゆうったら今回も大胆なことしちゃって……という内容である。



●まなみ、ゆか、さやかの3人はいつも仲 よし 制服姿もとってもキュート/



**○「スロッター伝説」はスロットマシン**の
ゲーム ルールかいっぱいて楽しみ倍増



●「濡れたガンキャノン」はあやしい転移 生との対決の話。彼女は光準のあやめさん



●「世界名作は場・赤山口ちゃん」 tn本たけど、部分アニメをする。そこがウリ!

# ハーフタイムラバー

主人公のゆうが、今回もちょっと 大胆な大人の一面を見せてくれる。 人は見かけによらない、とか女は わからない、とかいう内容である。 夜のいけないホテル街を彼と散歩 しているところから物語が始まる。 ほんとうは散歩が目的じゃないけ どね。そういうことなの!









こんにちは/「ソーサリアン」 移植を受けて、次は上巻だけ出 て、下巻が出そうもなかったの がきて、ついに『ブリンセスメー カー』の移植が決定した。『サイ レントメビウス』はまだ。なの で、あまり偉い顔はできないが、 このページの存在価値もあった ってもんである。などという回 顧的なことを書くときは新しい 展開があまりないときなのであ る。どうしよう。今月はこの1 ページが長く感じられる。困っ た。だが、そうしてもいられないので先に進みたい。

しかし「サイレントメビウス」の人気はすごいなー。なんか、意地になって投票してない?これははっきりいって苦しい状況である。やりたい、というところが出たことは出たんだけど、最終的にまとまらなかったらしい。ギブアップはしたくないけどねー。

チャートのほうを見てみよう。
「シムアース」が初登場。これは

# 今月の移植希望ゲーム ベスト20

順位	前回順位	ゲーム名	メーカー名	*	票数
1	1	サイレントメビウス	ガイナックス	P	135
2	2	シムシティ	イマジニア	PG	75
3	10	ロードス島戦記II	ハミングバードソフト	P	58
4	3	ブライ下巻完結編	リバーヒルソフト	Р	49
5	9	ストリートファイターII	カプコン	Α	46
6	8	ファイナルファンタジーⅣ	スクウェア	G	46
7	4	プリンセスメーカー	ガイナックス	P	39
8	5	ドラゴンクエストIII	エニックス	G	38
9	6	ダイナソア	日本ファルコム	P	30
10	12	A.III.A列車で行こう	アートディンク	Р	22
11	7	大戦略[[['90	システムソフト	Р	15
12	13	ファイナルファイト	カプコン	G A	18
13	13	ロードモナーク	日本ファルコム	P	17
14	23	シムアース	イマジニア	P	15
15	11	天地を喰らう	カプコン	GA	14
16	15	ジーザスII	エニックス	Р	12
16	15	ファイナルファンタジーⅡ	スクウェア	G	13
18	36	ソーサリアン・ユーティリティVol. 1	日本ファルコム	Р	1
19	-	栄冠は君に2	アートディンク	Р	1
19	46	ブランディッシュ	日本ファルコム	Р	1

■10月号アンケートハガキ1000通より集計

※ Pは他機種のパソコン、 Gはゲーム専用機、 Aはアーケードです。

# 注目したいのは、この3本なのである!



●14位に登場の「シムアース」。今度は自分だけの地球を造れるのだ。画面はPC-98版

ゲームというよりも教育ソフトという感じかな。「ブランディッシュ」はファルコム、木屋さんの新作。なかなか、いまっぽい仕様である。うれしいのが、「ソーサリアン・ユーティリティVol. 1」が18位に上がってきたこと。やっぱり、「ソーサリアン」が遊べるようになった今、シナリオ集とともに期待したいタイトルである。

「栄冠は君に2」も人気が高い。 ところで、今年のプロ野球はお もしろくなかったなー。必死に なってみてたのが、だまされた ような気になってくる。どちら にしても、野球はおもしろいの である。

「ロードス島戦記 II」も急激に上位に上がってきた。これは上巻と下巻ということではないが、それでも I が出たわけだから II も、というのは人情というものである。

最近、1ページになったせいだろうが、お便りが少なくなっている。別に力を抜いて、1ページになったわけではないので



◆このユーティリティで、ソーサリアンの世界もググッと広がる。画面はPC-98版



◆マウスでプレイする新感覚アクションR PG「ブランディッシュ」。27ランクアップ。画面はPC-98版

ある。あー、それなのにそれな のに読者はこのページなんてど うでもいいや、なんておもって いるのだろうか。ぐすん。つら いのである。

確かに、盛り下がってはいますけどね。でも、そうそう年がら年中ばりばりのブンブンというわけにもいかない。特に、最近このコーナー、ソフトハウスから嫌われているみたいだし。ま、嫌われるのも才能のひとつかもしれないと思うことにして今月は終わっていきたい。この、月によって盛り上がったり盛り下がったりする性格、なんとかならんかな、とは思うがしかたがない。次号はもっと元気に登場しようと思っている。ではでは/

## 移植希望ゲーム累計ベスト10

前回順位	ゲーム名	メーカー名	*	票数
1	サイレントメビウス	ガイナックス	P	967
2	シムシティ	イマジニア	PG	796
4	ダイナソア	日本ファルコム	P	483
3	ブライ下巻完結編	リバーヒルソフト	Р	469
5	ドラゴンクエストⅢ	エニックス	G	442
7	大戦略III'90	システムソフト	Р	380
13	ファイナルファイト	カプコン	GA	331
11	天地を喰らう	カプコン	GA	298
9	ポピュラス	イマジニア	PG	284
11	ソーサリアン	日本ファルコム	PG	205
	1 2 4 3 5 7 13 11	1 サイレントメビウス 2 シムシティ 4 ダイナソア 3 ブライ下巻完結編 5 ドラゴンクエストIII 7 大戦略III'90 13 ファイナルファイト 11 天地を喰らう 9 ポピュラス	1 サイレントメビウス ガイナックス 2 シムシティ イマジニア 4 ダイナソア 日本ファルコム 3 ブライ下巻完結編 リバーヒルソフト 5 ドラゴンクエストIII エニックス 7 大戦略III'90 システムソフト 13 ファイナルファイト カプコン 11 天地を喰らう カプコン 9 ポピュラス イマジニア	1 サイレントメビウス ガイナックス P 2 シムシティ イマジニア PG 4 ダイナソア 日本ファルコム P 3 ブライ下巻完結編 リバーヒルソフト P 5 ドラゴンクエストIII エニックス G 7 大戦略III'90 システムソフト P 13 ファイナルファイト カプコン GA 11 天地を喰らう カプコン GA 9 ポピュラス イマジニア PG

■1991年 | 月号より10月号までの集計



#### 発売中のNewソフトを再チェック

今月は超大作こそ発売されなかったけど、おもしろそうなゲームが目白押し。恒例のシンセサウルスのデータ集『サウルスランチ』の第4弾にも注目なのだ。

協力/J&P渋谷店、J&P町田店

〈対応機種の記号の意味〉無印はMSX 2 / 2 +。●はMSX、MSX 2 / 2 +。★はMSXターボR専用。』はMSX-MUSICに対応したソフト。



# 9月8日から9月30日までに 発売されたソフト

9月13日 サウルスランチVol.4(□)/ビッツー/3,400円 🗗

校内写生 1~3巻(D)/フェアリーテール/各4,800円

14日 コズミックサイコ(D:CD付き)/カクテル・ソフト/7,800円

21日 **キミだけに愛を…(**D)/GAMEテクノポリス/7,800円

AD&D® ヒーロー・オブ・ランス(日)/ポニーキャニオン/

7.500円

ビースト・淫獣の館(D)/バーディーソフト/7.800円

27日 ドラゴンクイズ(□)/コンパイル/6,800円 ☑



コートラインクイズ のビジュアルシーン



# 1

# J&P 売り上げベスト ]

今月も好調な「ソーサリアン」 がV3を達成。「DS#29」は2位 につけている。発売が1週間遅 れた「ドラゴンクイズ」も順調に ランクイン。光栄が3本入った のも見逃せない。

*	順位	前回順位	ソフト名	ソフトハウス名
-	1	1	ソーサリアン	ブラザー工業
-	2	2	ディスクステーション#29	コンパイル
1	3	-	校内写生 1 巻	フェアリーテール
1	4	_	ドラゴンクイズ	コンパイル
>	5	3	信長の野望・武将風雲録	光栄
1	6	_	校内写生2巻	フェアリーテール
>	7	2	ディスクステーション#28	コンパイル
1	8	_	大航海時代	光栄
1	9	_	サーク『	マイクロキャビン
1	10		提督の決断	光栄

※矢印は、前回からのアップダウンをあらわします(9月1日から30日までの集計)

きる位に、計画して終かてきないといい思考とフェアリーテールのエッチAVG「校内写生」が3

# ユーザーの主張 今月はテーマなしの言いたい放題

今月は気分がいい。と一とつで申しわけないが、目ジリがぐい一んと下がり、ホッペがぼよ〜んと落ちて、タリラリラーンでスキップしちゃうほどうれしいのである。なんてったって、おととい西武ライオンズがリーグ優勝したのである。当然、10月19日から始まる日本シリーズも4連勝するはずだから、きっとこの本が出るころには笑いが止まらずオッペケペーになっていることと思う。まあ、そんなことはどうでもいいのではあるが、どうしてもこのよろこびを誰かに伝えたかったので、大事な誌面をちょっくら拝借したわけだ。あははのは。

さて、ユーザーの主張である。今月 のテーマは……なし。そう、とくにお 題を決めずに、みんなに好き勝手に主 張してもらったというわけ。残りスペ ースも少ないことだし、ジャカジャカ、 ハガキを紹介していこう。

●「MSXの進化」について意見をいわ

せていただきます。MSXは数あるパ ソコンのなかで、もっとも互換性が重 視されている機械です。安価でそこそ この機能がある。だからこそ、入門機 として広く受け入れられているんだと 思います。たしかに互換性うんぬんも 大切なことだとは思うのですが、パソ コンとしての進化を遅くするというデ メリットもあるわけです。いまでは、 MSX以外のパソコンも安く購入でき るようになっています。松下をはじめ、 各ハードメーカーの方々、そろそろM SXも大幅なイメージチェンジをして もいいのではないでしょうか。素人の たわごとではありますが、これがボク の主張です。(静岡県/鈴木雅博)

新ターボRが発売になった。その規格にあわせたソフトも各社から発売になる。現在のMSXの姿にあれこれいう人もいるけど、ホントはみんなMSXが好きなんだよね。だからこその意見だとも思う。みんな家族なんじゃー

(FMWの大仁田調で)。

●なんでもかんでも書いていいということなので書きます。Mファンの表紙を、1回でいいから真っ白にしてほしいな。たまにはいいと思うのですが、どうでしょう?(京都府/鈴木京太)

そういえば、いつだったか女性自身 (だったと思う)が白い表紙にしてたっけね。それもなかなかシンプルでいい かもしんない。今度、編集長に相談し とこう(ムリだと思うけど)。

●ボクをMファンの編集部員にしてください。きっと力になれると思います。 でも、いまは高校生なんで卒業するまで待ってくださいね。(千葉県 斉藤孝幸)

当編集部は、未成年者は受け入れていない。だから卒業したらもう1回ハガキを送ってくれ。編集部員Wのシゴキに耐えられる自信があればだけどね。

●ボクはMSX2+を持っています。 一生懸命新聞配達をやって、去年買い ました。しかし、その1か月後にター ボRが出てしまいました。なぜ、ターボRが出たんですか!? (長崎県/吉岡浩志)

残念だけど、運が悪かったと思って、 あきらめるしかないね。

まだまだハガキはきてたんだけど これといってユニークなものがないん で、もう終わり! 次回(92年2月号発 表)のテーマは、「がんばれ、ソフトハ ウス」です。来年も楽しいゲームがたく さん出るように、みんなから各ソフト ハウスの方々に激励のことばを贈って もらいたい。もちろんキビシイ意見も 大歓迎。1年の計は元旦にありともい うし、気合を入れる意味もふくめ、バ シッとお願いしたい。しめ切りは11月 22日必着。いつもより、しめ切りが早 いので気をつけること。ハガキ採用者 には、Mファン特製フロッピー(付録デ ィスクとおなじ仕様のブランクディス クで、Mファンのロゴも入ってる)を進 呈。ではでは、たくさんのお便り待っ てるけん、ヨロシク!! (ときちゃる)

「ユーザーの主張」への お便りはこちらへ!



〒105 東京都港区新橋4-10-7 TIM MSX・FAN編集部「12月号ユーザーの主張」係 はやいもんで今年度最後のMファンなのだ。トリを飾るのはコンパイル、ウルフチーム、フェアリーテールの日社。それ以外にも、年末年始のソフト情報を盛りこんで、にきやかにおとどけしちゃうぞ。これを読んで、ほしいソフトをチェックしておくといいぞ。



# 笑っせえるすまん 第1巻

- 国コンパイル
- ☎082-263-6165
- ■12月10日発売予定

媒 体	200
対応機種	M5X 2/2+
VRAM	128K
ジャンル	アドベンチャー
価格	3,980円

藤子不二雄Aの人気アニメが AVGになって登場。

黒づくめの衣装に身をつつんだあやしげな男、喪黒福造。彼は、悩みを持った人々の心のスキマを埋めてくれる(I?)、一風変わったセールスマンである。このゲームでのプレイヤーの役どころは、悩みをかかえたお客さん。喪黒に悩みを解決してもらうべく、ゲームを進めていくのだ。画面写真からもわかるよ

うに、ゲームは会話が中心。フ キダシのなかに表示されたセリ フ調のコマンドを選択すること によって、話が展開していくの だ。

収録されているのは、「たのもしい顔」「的中屋」「勇気は損気」といった、原作でもおなじみの作品が3本。基本的に原作とおなじだが、マルチエンディングになっているため、プレイヤーの行動しだいでは新しいストーリーも味わえるようになっている。

ゲームを盛りあげるBGMや 絵柄など、細かい部分まで原作 を忠実に再現。タイトルの出方



◆この男が喪黒福造。アニメと同じように 「オー、ホッホッホッ」としゃべるのだ

やセリフまでそのまんまという 凝りようだ。そして圧巻なのは、「オー、ホッホッホッ」と喪黒が しゃべること。もちろん声はア ニメ同様、声優の大平透さんだ。 ブラックユーモアにあふれたこ の作品、3,980円という価格も良 心的でグーなのだ。



7分動したいほうを選ぶのだ。絵は「勇気は指気」からのアキダンに注目、選択肢はセリフ調になっていて、フレイ

# NIKO²

- ■ウルフチーム
- 2503-5394-5565
- ■11月15日発売予定

媒体	200
対応機種	MSX 2/2+
VRAM	128K
ジャンル	アクションパズル
価格	7.800円

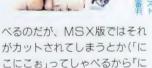
ひさしぶりのウルフチームの 新作。ゲームの内容をかんたん にいうと、2人対戦型のサッカ ーゲームといったところだろう か。ルールは、画面上にあるボ ールを、時間内にどれだけ相手 のゴールに押しこんだかを競う という単純明解なもの。しかし、ボールはつねに約30個画面上に存在し、1個ゴールするとまた別なボールが1個出現。合計300個ものボールを相手方のゴールに入れあうのである。

プレイヤーは一定時間ブロック(壁)を出すことができ、これによってボールの反射角度を変えたり相手をとおせんぼしたりもできちゃう。また、ゲーム中、点数の低いほうのキャラが巨大化したり、相手をトンカチでなぐって気絶させたりと、なかなか芸が細かいのだ。なんとも、にぎやかなこのゲーム、ステージ数は全部で64もある。

×68000版ではボールがゴー ルに入ると「にこにこぉ」としゃ









こにこ』なんだけどね)。

対戦型ということもあり、またまたはまりそうな予感がする。

# 舞mai

- ■フェアリーテール
- 203-3200-9834
- ■12月中旬発売予定

媒体	200
対応機種	MSX 2/2+
VRAM	128K
ジャンル	ロールプレイング
価 格	未定



♪ かわゆい」という表現がヒッタリ♡



○戦闘では、ひっかくというコマンドも:

「校内写生」など超過激なソフトから、「殺しのドレス」のようなサスペンスAVGまで、幅広く手がけるフェアリーテール。今回紹介する「舞」は、3Dタイプの美少女RPGで、全体的にかわゆ〜く仕上がっているのが特徴だ。

主人公となるのは、魔法の国 に住む舞ちゃんという女の子で、 明るく元気な小学5年生だ。あ



る日、魔法を使って夏休みの宿題をやっていたところ、突然爆発が起こり、見たこともない世界へと飛ばされてしまう。つぎつぎに襲いかかってくる敵を倒しながら、舞ちゃんがもとの世界への出口を求めて冒険をする、というストーリーなのだ。

基本的にダンジョンの中を歩 きまわるタイプだが、イベント 時にはビジュアルを大きく表示させるなど、美少女ソフトならではの配慮がなされている。「ひゅるりらぁ~」や「まもるの/」といった魔法や、「おさかな」「またたび」などアイテムのネーミングもかわゆく、楽しそう。ネコ耳、シッポつきのねこまた少女、舞ちゃんが、ロリ心をくすぐることうけあいである。

## 開発中ゲーム情報

# ここだけのはなし

ひたひたと年末進行の波が押し よせる今日このごろ、みなさんい かがお過ごしでしょうか? 今月 も元気よく開発中ゲームの情報を おとどけしていきたい。

最初はコンパイルの新作から。 先日、営業の田中さんがもみじまんじゅうを片手に編集部を急襲。 いくつか新作情報を教えてもらったので、ここで紹介しちゃおう。 まず、12月6日発売のディスク ステーション#32』は、12センチC



○とにかくハマると評判の「スーパー」 海・ドラゴンズアイ」。画面はPC-98版

Dが付くそうで、価格のほうはいつもよりちょっと高めの8,800円。今月紹介している『笑ゥせぇるすまん』の第2巻が、来年3月10日に発売となるそうだ。来年もコンパイルはやってくれそうだぞ。

つづいては、ブラザー工業から 出る「戦国ソーサリアン」に、ユー ティリティディスクがつくという ニュース。これにより、①はじめ から強力な魔法のかかったアイテ ムが買える②アイテムに好きな魔 法をかけてもらえる③キャラの名 前を変更できる、という3つの便 利な機能が使えるようになる。こ れについてのくわしい記事は来月 号で。ブラザーといえば『スーパー 上海・ドラゴンズアイ」も気にな る。こちらは、年内の発売はかな りキビシイ状況といわれている。 あと、フェアリーテール制作、タ ケル販売の『美少女大図鑑[仮 称〕」というのもある。これは、フ



● クローティアの「ウェインドリーム」は 期待の超大作だ。画面は P C · 98版

ェアリーテールのゲームに登場した女の子たちを一堂に集めたものだそうで、フェアリーテールファンや美少女ファンにはタマラナイ1本といえるだろう。発売は12月の予定になっている。

発売予定表に載っているのに、 発売日未定のままの『ヴェインドリーム』。グローディアに問い合わせたところ、開発にはまだかかってないそうだ。けど、出すことは決定済とのことなので、首を長~くして待っていよう。

お次は、先月のこの欄でも書いた、ファミリーソフトの美少女AVG『龍の花園』。画面サンプルが



◇ファミリーソフトの「龍の花園」。MSX 版の画面写真を初公開なのだ

とどいたので、今月はそれを掲載。 詳細は来月お知らせするので、モ ンモンとしたまま 1 か月ガマンす るように(ヤーイノ)。

そして、最後は「ブライ下巻完結 編」の情報をちょびっと。リバーヒ ルソフトによると、「オリジナルで あるPC-98版の魅力を最大限に 再現する」を合言葉に現在移植が 進行中で、FM PACの対応も考え ているそうだ。くわしいことはま だ決まっていないが、来年の春に は発売になるもよう。「ブライ下巻 〜」については、来月以降も追っか けていくので楽しみにしてもらい たい。では、また。



ウチにも いわせて ください ソフトハウ スのナ・イ・ ショの話が 聞けるこの コーナー。 各社の新作

情報やら近況が、ひとめでわかるのだ。今月はどんなことが載ってるかな? さあ読め、それ読めっ!/

#### ウルフチーム

MSXユーザーのみなさま、おまたせいたしました。ウルフがMSXに帰ってきました。サッカー、パズル、アクションなど、いろんな要素を持った『NIKO』」。MSX界の総合格翻技集団・MSXインターとなりうるだろうか!? お楽しみに。 (イ)

## 光 栄

『伊忍道・打倒信長』は、もうプレイしましたか? 忍者として日本各地を修行してまわり、最後は信長を討ち倒す……。ドラマチックで興味深いストーリーじゃ~ないですか。RPGにSLGの要素がピリリと効いていて、なかなかオツなもんですよ。 (高)

#### コンパイル

MSXの『DS#31』はオリジナルゲームも入るけど、久々の参入ソフトがあるかもしれないぞ。詳しいことは1,940円だ。『笑ゥせぇるすまん』も大幅アニメ(98版より多いぞ。MSXユーザーでよかったね)で、12月10日発売だぞうお。(わしゃ営業の田中ぢゃ)

#### バーディーソフト

バーディーソフトでは、お待ちかねの3作連続発売を予定しています。待望の『キャル2』をはじめ、以下、『アルテミス』も『ジョーカー』も12月上旬の発売予定になっています。みなさん、期待していてください。

(あき まさき)

## フェアリーテール

「僕の青春は、いままで真っ暗闇でした。しかし、『校内写生』をやってから成績が上がり、彼女もできました。本当にありがとうございます」(東京都/林クン/18歳)――などなど、全国から反響のお便りが続々。『校内写生1~3巻』絶賛発売中!

#### ブラザー・タケル事務局

『戦国ソーサリアン』の移植に、 けっこうはまっているらしい。 他機種からMSXへの移植っ て、なかなかムズかしいんで すよネ。でも、なんとか年内 には発売したいな。できれば ユーティリティ機能もつけて ネ。無事、完成するよう応援 してくださいね! (直)

# ひとめて ううう

# ♥ソフト・ハード・本に関する最新情報♥♥♥

# MSX新作発売予定表





記号の意味⇒無印はMSX2/2+。●はMSX、MSX2/2+対応。★はMSXターボR専用。♪のついたソフトはMSX-MUSIC(FM音源)に対応。とくに注意書きのないソフトはすべてターボRで動作可能です。なお、ソフトベンダー武尊 (タケル) で発売のソフトの価格はすべて税込です。

■ソフトと本 ※媒体の日は日○M版、□はディスク版です。

<b>1</b> ).	712	
発売予	定日	タイトル(媒体)/メーカー名/予定価格
11	88	ディスクステーション#31(D)/コンパイル/1,940円IP
爿	13日	伊忍道·打倒信長(尺)/光栄/11,800円₽
H	13日	伊忍道・打倒信長(P:サウンドウェア付き)/光栄/14,200円 ▶️
	15日	NIKO²(D)/ウルフチーム/7,800円₽
	中旬	キャルII(D)/パーディーソフト/7,800円
	中旬	ポッキー2(口)/ポニーテールソフト/8,800円
	中旬	沙織・美少女たちの館(口)/フェアリーテール/7,800円
	26日	ピーチアップ総集編2(笑)(□)/もものきはうす/7,800円 🗗
	29日	スーパープロコレ2(本)/徳間書店/1,980円(税込)
	下旬	★幻影都市(D)/マイクロキャビン/9,800円♪
	下旬	★µ·SIOS (□)/ビッツー/29.800円
	下旬	サウルスランチVOL.5(□)/ビッツー/3,400円I
	下旬	サウルスランチMIDI#2(D)/ビッツー/3,400円
	下旬	信長の野望・武将風雲録(□)/光栄/9,800円♪
	下旬	信長の野望・武将風雲録(D:サウンドウェアつき)/光栄/12,200円 🗗
12	6日	ディスクステーション#32(D:CD付き)/コンパイル/8,800円
占	7日	MSX·FAN 1 月情報号(本+□)/徳間書店/980円(税込)→
H	10日	笑ゥせぇるすまん第1巻(□)/コンパイル/3,980円🗗
	上旬	狂った果実(D)/フェアリーテール/7,800円
	上旬	スウィートエモーション(D)/ディスカバリー/7,800円
	上旬	アルテミス(ロ)/バーディーソフト/7,800円
	上旬	ジョーカー(D)/バーディーソフト/7,800円
	15日	闘神都市(□)/アリスソフト/6,800円
	17日	アウターリミッツ(D)/もものきはうす/8,800円 フィックター
	中旬	★µ·PACK (MIDIインターフェイス)/ビッツー/19,800円
	中旬	ピンクソックス8(口)/ウェンディマガジン/3,600円は
	中旬	舞mai(D)/フェアリーテール/価格未定
	24日	美少女大図鑑(口:タケルでのみ販売)/フェアリーテール/3,900円
	下旬	戦国ソーサリアン(□:タケルでのみ販売)/ブラザー工業/価格未定 ▶
	7	スーパー上海・ドラゴンズアイ(ロ:タケルでのみ販売)/ホット・ビイ/6,200円 🖸
	?	麻雀悟空・天竺への道(円)/シャノアール/ 9,800円 🗗
	?	ギゼ/(D)/フェアリーテール/価格未定
	7	★MSX-datapack turboR(本+D)/アスキー/12,000円

	定日	タイトル(媒体)/メーカー名/予定価格
22年1月	8日15日旬旬??????	MSX・FAN2月情報号(本+D)/徳間書店/980円(税込)♪  DPS SG set3(D)/アリスソフト/6.800円 龍の花園(D)/ファミリーソフト/価格未定♪ エル(D)/エルフ/7.800円 シンセサウルスVer.3.0(D)/ビッツー/8.800円♪ スコアサウルス(D)/ビッツー/9.800円 ロイヤルブラッド(R)/光栄/価格未定♪ ロイヤルブラッド(C)/光栄/価格未定♪ ロイヤルブラッド(D)/光栄/価格未定♪ ロイヤルブラッド(D)/光栄/価格未定♪
92年2月以降と発売日未定	フザックの 矢 倉ワソコ エリ 番アル	甲殻団ワイルドマシン(D)/アスキー/価格未定 カシー2(D)/エルフ/7,800円 インドリーム(D)/グローディア/価格未定 せえるすまん第2巻(D)/コンパイル/3,980円 けたちの午後・番外III(D)/ジャスト/8,800円 はたちの午後・番外III(D)/ジャスト/8,800円 はたちの午後・番外III(D)/発売元未定/価格未定 ダーボーイIIモンスターランド(P)/日本デクスタ/7,800円 プランドストーリーII・メモリー(D)/ハード/5,800円 プランドストーリーフローズジャパン/価格未定 ート(D)/マイクロプローズジャパン/価格未定 ート(D)/マイクロプローズジャパン/価格未定 ボーム入門用(仮称)(D)/マイティマイコンシステム/9,800円 ジャーク(D)/ライトスタッフ/9,800円 ジャーク(D)/ライトスタッフ/9,800円 ジャーク(D)/ライトスタッフ/9,800円 ジャーク(D)/ライトスタッフ/9,800円

# スーパー 付録ディスクの 使い方

●今月のバックストーリー (原案者は愛知県/加藤清太)「シニリア」は、行方知れずの父と母をさがすために、不思議な動物「ルーシャオ」といっしょに旅していた……。オアシスで母を見たという旅人の話を信じた自分と残りすくない水に舌打ちしながら歩いていると、突然サンドウォームが襲ってきた。あわてて、シニリアは剣を構えるが、ルーシャオが一声うなるとサンドウォームはすごすごと砂のなかへ帰って行った。得意そうにふんぞりかえっているルーシャオをなでながら、「何度も助けられることになりそうね」と、シニリアは予懸した。



# 女の子とペットの名前が決定// 女の子は「シニリア・ポーウィック」ペットは「ルーシャオ」だぞ//

以前から募集していたスーパー付録ディスクのタイトル画面の女の子と動物の名前がついに決まった。女の子の名前は「シニリア・ポーウ

ィック」で、福岡県の金子くんの案を採用。そして動物の名前は「ルーシャオ」で、岐阜県の丸山くんの案を採用したのだ。 本当にたくさん

の応募ありがとう! みんな甲乙つけがたく、どの名前 にするか決められないでいたのだ けど、タイトルCG制作者の木村 さんの「これがいいでしょう」の 一言で決まったのだ。これからの シニリアとルーシャオの活躍に期 待してほしい。

	スーパー付録ディスク	DEC. 1991	DISK#3
媒体	₩×1 🖍	セーブ機能	セーブしちゃいけません
対応機種	MSX 2/2+ MSX R	残りバイト数	5120バイト
VRAM	128K		くは各コーナーの説明 ください。

# ディスクの起動と基本キー操作の方法

このディスクで遊ぶためには、MSX2・VRAM128K以上の機種で2DDのディスクドライブが必要。ものによってはMSX1でもBASICから呼び出して遊べるものもあるぞ(121ページの表を参照)。

まず、付録ディスクをドライブに入れて電源を入れる。このあとタイトル画面が表示されるのだが、電源を入れたときにカ

ーソルキーの上をすっと押しておくと(ジョイスティックでも可)、タイトル画面を飛ばしてメインメニューの画面になる。ファンダムのゲームなどで遊んだあと、メニューに戻りたいときはリセットしよう。

また、タイトル画面で1回スペースキーを押すとBGMが止まり画面の位置を調整できるようになる。自分のディスプレイ



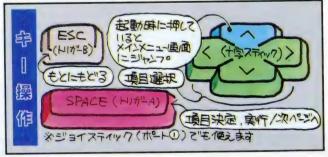
○メリー・クリスマス! 今回はサンタクロースのルーンャオが登場するメインメニュー

の見やすい位置をカーソルで微 調整してから、スペースキーを 押してメインメニューに入ろう。

基本的な操作は、メインメニュー画面で点滅しているカーソルを動かして、遊びたいコーナーを選んでスペースキーで決定するとそのコーナーの説明画面が表示される。

そして、各コーナーの説明画 面からもう一度スペースキーを 押すと、小メニューの画面にな る。ここは、そのコーナーの説明などが表示されるのでよく読もう。ここまではESCキーでメインメニューに戻れる。

スペースキーを押すと、この 小メニューから収録プログラム の実行、メッセージの送りなど ができる。また、ディスクのラ ンプが点灯しているときにディ スクを抜くと、ディスクをこわ すのでご注意。さらに詳しいこ とは本誌の各コーナーをどうぞ。



SYSTEM PROGRAMMER = 上岡啓二(UKP)/TITLE CG DESIGNER = 木村明弘(ライトスタッフ)/MAIN MENU CG DESIGNER = Orc/TITLE BGM COMPOSER = 山藤武志 (STING)/DISK MAKER = 化成パーベーイタム㈱/SPECIAL THANKS TO マイクロキャビン



今号の「すべしゃる」は、話題のマイクロキャビンの最新作『幻影都市』で 使われているBGMを聞くことのできる幻影音楽館を紹介しよう。じつ はこの幻影音楽館は、このスーパー付録ディスクのためのオリジナル版 だ。ほかでは手に入らない貴重なものなのだ。



# 影都市』幻影音楽館

示される。

まず「すべしゃる」の中の小メ ニューでスペースキーを押す。 すると、幻影音楽館の説明が表 示される。そして、その説明に もあるようにスペースキーを押

して、すぐ、1キー(テンキーで はだめ)を押す。そのまま、画面 に「MICROCABIN」とい う文字が表示されるまで待って から1キーを離す。



**ロ**スタートボタン

**ロ**ポーズボタン

6ストップボタン

このボタンを押すことで演奏さ

れる。演奏中のBGMを最初か

ら聴きたいときもこのボタン。

聴いているBGMを一時中断す

るときに使うボタン。もう一度

聴いているBGMを止めて別の

BGMにするときや、他のBGM

このボタンを押した状態にして

おくと、BGMの演奏といっし

ょにグラフィックが表示される。

押すとBGMを再開する。

を聴くときに使用する。

6 グラフィックボタン

#### ●曲のタイトル名

ここにはBGMのタイトル名が 表示される。大きく見やすいと ころがうれしい。

#### 6選曲ボタン

BGMを選ぶとき使用。曲名とグ ラフィックの説明をしよう。 1. イリュージョン・テーマ1 『幻影都市』のタイトル画面 2. イリュージョン・テーマ2

香港の夜景

#### 3. シャオメイ

崩壊直後の香港

4. メタル・エリア ビルの間を降りる巨大スピナー 5. 危機

モンスターと闘う主人公

6. ネットワーク・イマージュ 不夜城と化した香港





#### クシャッフルボタン ここを押した状態にしてスター トボタンを押すとBGMの順番

が入れかわって演奏されるのだ。

これで幻影音楽館が始まる。

BGMは全部で6つ。各BGM

にはそれぞれ対応するグラフィ

ックがある。これは**6**のグラフ

ィックボタンを押しておくと表

また、グラフィックボタンが

押された状態(操作パネルのボ タンが赤く点灯した状態)のま

ま「選曲ボタン」で選曲すると、

そのたびにグラフィックとBG

#### **9**GRAPHICS & SHUFFLE表示

ここは、各機能が使用されてい るときにのみ点灯する。現在使 われている機能を教えてくれる。 Mがいっしょに変わるのだ。

そのほかに、BGMの順番を バラバラに入れ換えて演奏する 機能もある。

ところで、これを制作してく ださったマイクロキャビンの三 曽田さんによると、MIDIに 対応させられなかったことがと っても心残りなんだそうだ。

くわしい操作方法や機能など は下の説明を読んでほしい。

#### **®TRACK表示**

ここには、現在のBGMが何曲 目なのかが表示される。なくて はならない大切な機能だ。

#### **®TIME表示**

BGMの演奏時間を知りたいと きにはここを見る。正確に表示 してくれるのだ。

#### のレベル表示

BGMで使われて いる音の高さや音 域がに表示される。 スローなBGMだ と動きがおそく、 アップテンポの曲 だと小刻みに早く 動く。見ているだ けで楽しい表示。



よさそうに踊っているようた



## 三曽田氏の『幻影音楽館』制作ノート

『幻影都市』はまだまだ制作段階。 しかも、今が修羅場……。こんな ときなので、あまりゲームに深く かかわるところは出せませんでし た。そのかわり、当初は絵と音楽 を組み合わせただけのものの予定 だったのですが、これじゃあイマ イチと、CDデッキふうのコント ロール・パネルを付けました。非 常に短時間で作ったので、まだま だ機能アップしたいところはあっ たのですが、残念ながら今回はこ

こまで。でも、9チャンネルのレ ベル・メータはとてもよくできた と自分でも気に入っています。ぜ ひ、楽しんでください。



●『幻影音楽館』は、パナソニック FS-5000/5500など一部の 機種では作動しません。

●『幻影音楽館』のみ、ほかのディ

スクにはコピーできません。

●BASICやDOS上で付録ディス クのファイル一覧を見ようとする と、最後のほうにある奇妙なファ

イルのところで表示がおかしくな ります(写真)。これは『幻影音楽 館』の一部です。ディスクの故障で はありません。













ほんとうの作家には語るべきことはなにもない、ただ語り方だけがある。といったのは、アラン・ロブグリエだが、この5つのコーナーには、語るべきことはなにもない。ただ、作ってしまったあとの訂正と注意だけがある。あるやないかい。

#### ■全体に関すること

このらつのコーナーに収録されているファイルはすべてBASICプログラムなので、どれもBASIC画面から、LOAD"〈ファイル名〉"を実行することで呼び出すことができるし、自分の好きなよう

修正したものは、 SAVE"〈ファイル名〉" でディスクに保存できるが、かならず、別のMSX用ディスク に保存してほしい。付録ディス

に修正、追加もできる。

クにはセーブしないように。 プログラムを改造したものや エディットステージのデータを おなじディスクに保存しておき たい場合は、やはり別のMSX 用ディスクに必要なプログラム をコピーしておくといい。

たとえば、ファンダムのプロ

グラムをぜんぶコピーするなら COPY"A:\*.FDZ"TO" B:"

を実行すればOK。1ドライブの場合は、メッセージに従ってディスクを何度も入れ換えることになる。「for driveA:」のときに付録ディスクを、「for driveB:」のときにコピー先のディスクを入れていけばいい。ただし、ターボRだけは、今月のBASIOピクニック(28ページ)に書いてある方法でもっとかんたんにコピーできる。

ちなみに、ファンダムの2コーナー、FM音楽館、AVフォーラムでは、今月から拡張子の3文字目に月を表す文字を入れることにした。1~9月は、数字の1~9、10~12月は、X、Y、Z。したがって、今月のファイルの末尾はすべて乙がつい

ている。そのまえ2文字は、各 コーナーの識別子だ。

では、各コーナー別の注意。

#### ■ファンダムGAMES

「MOLE」は要マウス。『キック・バトル』はMSX2+以降用で要ジョイスティック。ただし、キック・バトルは、38ページにMSX2、キーボードで遊ぶための改造法を掲載している。また、『タコ&イカ〜』は、2本組の作品なので、別のディスクにコピーする場合は、

T&|KA2-A, FDZ T&|KA2-B, FDZ の2本ともをコピーすること。

#### ■ファンダムサンプル

BASICピクニック用の LIST1. BPZ は、行番号がふぞろいのバージョンをうっかり収録してしまった。機能はまったく変わらない が、誌上ではリナンバーしたも ので説明しているので注意。

#### ■FM音楽館

曲をいったん選択すると、C TRL+STOPでBASIC 画面に行くか、リセットするか しかない。現在、検討中。

#### ■AVフォーラム

各作品を部門ごとに1本ずつのプログラムにまとめてある。 1部門の実行が終了するとBASIC画面に行ってしまう。これも現在、検討中。

#### ■オマケ

10月号「裏表止」の自動解答プログラム(田中将司・作)と、ターボR専用のCPU切り換えプログラムを収録。

ところで、ディスクのなかの メッセージに脱字がある(すみ ません)。「を切り換え」のあとに 「る」が抜けとるがな。

#### 付録ティスクについて 質問の多かった、 ここがわからない? BEST5

はあ~い、ユーザーサポート ディスク係のOrcで~す。

1か月間(この原稿を書いている時点ではですが)、みんなの質問に答えてきたけど、そのなかから多かったものをピックアップしますので、ぜひぜひ参考にしてください。とくに初心者の方はまちがえやすいことが多いと思います。このコーナーをじっくり読んで、編集部に電話をかける回数を減らしましょう。ベテランの方は、ああ、自分も昔はこうだったんだ、と読み流してくださいね。

余談ですが、壊したフロッピ ーディスクをフォーマットして もわかりますよ。

## **Q1** 付録ディスクがうまく起動しないんですが?

## ティスクトライブか100

起動のときに「Direct statement in file」がでるのがこれだ と考えられます。スーパー付録デ ィスクは2DD(両面倍密度・720 Kバイト)でフォーマットしてあ るので 1 DD(片面倍密度・360K バイト)しか読み取れないMSX ではうまく動きません。SONYの HB-701FDなどのMSXがこれに 当たります。対処法としては「2 DDのドライブを持っている友達 に必要なファイルをコピーしても らう」がありますが、「自分で2 DDのドライブを買う」のがもっ ともよいでしょう。これからを生 き抜くためです。

#### ケースピ 本体がMSX1

このシステムはMSX2以降を 対象としていますのでMSX1で は残念ながら動作しません。ごめ んなさい。

MSX1とは本体にMSXとだけかかれている機種のことで、MSX2やMSX2+やMSXturboRなどとかかれていればだいじょうぶ、このシステムは動きます。MSXであることを忘れて起動すると、「Syntax error in 3」と出て止まってしまいます。対処法としては「実行したいファイルを直接ロードする」がありますが、いちばんよいのは「MSX2以降の機種を買う」ことです。とくに、A1GTがおすすめです。

#### ケース3 本体のVRAMが64K

これもうまく動かないんですが、 どこでストップするかわかりません。なぜって編集部にVRAM64K のMSXが1台もないから。ボクも 1台も見たこともないし。話によればこの機種は全部で2000台出たけどもう使っている人は何人もいないというめずらしい機械だそ うです。希少価値ですね。

対処方法はまえのケース2と同じて必要なファイルをコピーし、 直接ロードして実行することもいいですが、MSX2(VRAM128K) やMSX2+やMSXturboRを買ったほうが……。

#### ケースム 付録ディスクが不良品

これはあまりない現象です。エラーとしては「File not found」などが考えられます。これは本当に付録ディスクの不良ということが考えられますので(ためした「FILES文を実行してみると、ファイルが半分しか入っていなかったことがあった)、編集部まで送ってください。

これらディスク不良がおきた場合には、まず何回かためしてみて、それでもなおらなかったら編集部に質問電話をかけましょう。まちがってもまっさきにディスクを送らないようにしてください。



#### 今回もビッツ 一のCGだぞ

ゲーム十字軍は16ページでト ビラを飾っている梅麿作のグラ フィックが見られるのだ。う ~ん、これだけではいささか寂 しい気もする。ゲームの役立ち データくらい入れてもいいよな。 しかし、一口に役立ちデータと いってもなにを入れたらいいの だろうか?う~ん、困った。 というわけで、ゲームの役立ち データのリクエストを募集した いと思う。ハガキにどんなゲー ム(たとえば、ガゼルの塔とか武 将風雲録とか)のどんなデータ (最強レベルとかイベントの起 きる寸前とか)がほしいか書い て、十字軍「付録ディスク検討委 員会」係まで送ってほしい。



# ほぼ福度の

CGコンテストは紙芝居部門 の「食物連鎖」を入れたぞよ。

紙芝居部門か

ら1作品ぞよ

CGコンテストのロゴマーク を選ぶとメッセージが出てくる でおじゃる。読みおえたら、ス ペースキーを押すと、じっと待 った末に「食物連鎖」という文字 が出てくるぞよ。ここでもう一 度スペースキーを押せば、食物 連鎖のはじまりでおじゃる。紙 芝居部門初の恐竜のタマゴを獲 得した作品を堪能してたもれ。

さらに、CG講座で使ったグ ラフィックも入っているぞよ。 グラフサウルスを持っている人 は読み出してみてほしいぞよ。 詳しくは103ページのCG講座 を参照だマロ。



○紙芝居部門から「食物連鎖」ぞよ

ものがあるんですか?

# フリーウェア でいっぱい/

毎回、ためになるフリーウェ アを入れていく予定だ。このコ ーナーに対する応援、感想、質 問、その他なんでも「パソ通天 国」まで送ってちょうだい。

さて、今月はMSX-DOSが 便利になるファイラが2本入っ ているのだ。ファイラというの はDOSを使ったことのない人 でも数分後にはDOSの達人に なってしまうという魔法のツー ル。カーソルキーといくつかの キーを押すだけで、コピーやそ の他のDOSの仕事をラクラク こなしてしまうのだ。というわ けで、とにかくパソ天の97~99 ページを読んでくれ(小メニュ 一の92ページは間違い)。



# To To

10月情報号の 解答発表だ/

10月号の答えは「エメラル ド・ドラゴン」のアトルシャン。 赤い髪と鎧でわかったという意 見が多く、日割くらいの人が正 解だった。イースのアドルやブ ライのザン・ハヤテという意見 もあったけど、傑作だったのは ヴァリスの優子という答え。ま あ、そう見えなくもないけど ……ねえ。ひどいのになると、 エメドラのチャンリンシャンな んてのまであった(オイオイ/)。 で、正解者のなかから以下の与 名に、グローディア特製テレカ をプレゼントするぞ。⇒千葉 県・斉藤真教、兵庫県・柳沢智 子、岐阜県·小林信秀、京都府· 西野高正、広島県・谷口和博



○隠れていたのはアトルシャンだった

#### Q2 FM音楽館を聴いたあと、 いくらスペースキーを押しても メニューにもどらない

まだ戻れないんです。

聴き終ったらリセットしてくだ さい。今回はタイトルが、「カーソ ルの上」キーでとばせるので、すこ しはよくなったと思いますが。

これだけじゃ、だめですか? 1月号までには、[F1]キーで FM音楽館のメニューに戻れるよ うにしたいとがんばっているんで す。でもタイトル画面については だいぶよくなったでしょ?

#### Q3 収録ファイルのなかには コピーできないようにしてある

ゲームソフトのようなプロテク トはかけていません。ただしディ スクに収録する関係上、ふつうに は読みだせないものはあります (CGデータなど)。また直接書き こんであってファイルとしてみら れないものもあります(10月号の ガゼルのデモなど)。どうしてもバ ックアップが取りたい人はDOS 2のDISKCOPYをよく勉強して 自分の責任で行ってください。

#### Q4 10月情報号の『SILVER SNAIL』が遊べない

その原因は大きく分けて2つあ ります。

1つは、ファイルを2つコピー していないということです。この プログラムはファイルが2本に別 れていますので、両方が必要なの です。心当たりのある人は10月号 の欄外をよく読んで指示にしたが いましょう。

もう1つはMSX1だからです。

MSX1ユーザーの人、ごめんなさ い。でも、1か所書きかえれば、 遊ぶことができます。その場所は リストBの行600です。その行に 「SET AJUST文」が2つ出てき ますが、それはMSX2以降の命令 なので、取りさってください。ち ょっと敵の攻撃の迫力が落ちるけ ど、あとは問題なく遊べるはずで す。必要な部分を消さないように。

## 11月情報号『あーぱーみゃあ どっく』がうまく動かない

「あーぱーみゃあどっく」につ いての質問で多かったのは、 PMextというツールを使った展 開作業がうまくいかないというも のでした。PMext自体の説明はパ ソ天にゆずりますが、不具合の原 因は何回もディスクの入れ替えを するコピー作業に失敗しているこ とのようです。これはコピーしな おせばよいのです。ここではその コピーにMSX-DOSを使ってみ ましょう。そのほうが動作が安定 していて、ディスク入れ替え作業 も少なくてすむのです。MSX-DOSについてよくわからない方 は、もういちどスーパー付録ディ スクのメニューから「あーぱー作 成」を呼び出しましょう。

「あーぱー~」に必要なファイ ルは付録ディスクのなかにある5 本です。まずMSX-DOSを起動さ せてから、A>のコマンド入力待ち につづいて、

COPY A:MSXDOS. SYS B: 4

COPY A:COMMAND, COM B: 4

COPY A PMEXT222 COM B . COPY A:MYADOC. LZH B: 4

COPY AM ? RUN. BAT B:AUTOEXEC, BAT

でコピーしてください。要領は11 月号本誌119ページの説明の3番 とまったく同じです。5本のファ イルをコピーしたらあとは説明の 4番からはじめればOK。

今度はターボRユーザーだけの 症状なのですが、ディスクを作り 終わったがゲームができない、と いうものでした。これは高速 (DOS2)モードでフォーマット したディスクにDOS1を入れて 起動することが原因です。(この組 み合わせでいったんBASICに入 ったらDOSに戻れない)対処法は 標準(DOS1)モードでフォーマ ットしたディスクを使うか、もう すでに作ってしまった場合には左 端の「1」キーを押しながら起動 させることです。



先月に引きつづき、MSXViewの 拡張DAが入っているのだ。しかも 今月は一挙に9種類だぜ。

DA(デスク・アクセサリ)とはViewCALCなどの大きなアプリケーションの作業中に「時間が見たいなー」などのこみ上げてくる欲求に対処して、使用中のアプリケーションを終了させずに使うことができるミニアプリケーションのことだ。中身は時計や電卓、メモなど、全部で日種類ある。

#### ■1ドライブ、2ドライブでの 方法

①まず、BASIC画面にする。②付録ディスクを入れたら「LOAD"COPYDA.BAS"」とする。③行70と行130を「■COPYDA.BASを修正する」に従って書きかえる。④「RUN●」すると……

#### DA本体(、DA) をインストールします か? 説明ファイル (、DM) をコピーし ますか。 DF-か 話・を押して潜んでく ださい。 D/A or B/DK ?

上のように表示されるので、 さっそくDA本体をインストー ルしよう。説明を読みたいとい う人もまずはDキーを押してD Aを組みこんでくれ。

#### 付銀ディスクから いったんRAMディスクにも送します。 しばらく付っていてください。

上のように表示されている間 にふだん使っているMSXV iewの実行用ディスクを用意 しておいてくれ。そうこうする うちに下のように表示される。

#### 付録ディスクから、RAMディスクに転っ 送しました。 スペースキーを押してくださか。

さて、ドライブから付録ディスクを取り出して、MSXViewの実行用ディスクを入れよう。これはいつもキミが使っているMSXViewのディスクでいいのだが、できればバックアップしたものを用意しよう。



上のように表示されているところでスペースキーを押すとインストール作業がはじまる。下のように表示されれば、DAのインストールは終了だ。



つぎは説明ファイルだ。①フォーマットしたディスクを用意。 ②付録ディスクを入れて「RUN ②」する。③Bキーを押す。あとは画面の指示通りに……。

#### ■ハードディスクでの方法

ハードディスクにMSXView をインストールして使っている 人はMSX-DOS2上からイ ンストールする。

①付録ディスクをドライブに 入れて、ハードディスクをセッ トしてViewを立ちあげてす ぐに終了させMSX-DOS2 のプロンプト「A>」が出ている 状態にする。②以下のコマンド を打ちこむ「COPY B:\*.DA A: ¥VIEW¥DA¥O1. ZれでDA の本体がハードディスクにイン ストールされた。③つぎに説明 ファイルをコピーする。「COPY B: \*.BOK A: ¥VIEW¥BIN¥O とやってカーソルが表示された ら終了だ。リセットしてMSXV iewを立ちあげてみればキミの DAが強化されたことがわかる だろう。

#### ■A1-GTでの方法

まず生ディスクを用意して、内蔵のViewを起動させる。
①「ディスクの初期化」でフォーマット。②「ドライブ変更」でAドライブに変更。③「新規ディレクトリ」で「BRANKーA」を作り、「名前変更」で「VIEW」に変える。④「VIEW」をダブルリックして、⑤の作業をもう一度。今度は「DA」に変える。⑤BASIC画面にしたら「■1ドライブ、2ドシイブでの方法」と同じ要領で組みこもう。

# ■COPYDA. BASを修正する

付録ディスクの「COPYDA. BAS」は以下の2か所を 修正してほしい。

70 COPY" A:\*."+E\$ TO" H:"
130 COPY" H:\*."+E\$ TO" A:"+A\$

#### ●Viewの組みこみ中におこるエラーの対処法

「DAがインストールできない」 とMファンに電話するまえにここを読んで該当していないかどうかチェックしよう。

● Directory not found(ディレクトリが見つかりません)

このエラーが出た場合はコピー 先のディスクがMSXViewの実 行用ディスクではない場合が考 えられる。また、DAをVIEWと いうディレクトリの下に作って いない場合もこのエラーが発生 するのだ。

● Disk full(ディスクがいっぱいです) このエラーの場合には不要なファイルを消去しよう。おすすめファイルは以下のものだ。 ・ HOMEYにいる

桂林。BTM

紹介. TXT

· VIEW¥PD¥CL\3

自分の持っているプリンタ以外 のファイル(プリンタの型番が ファイル名になっている)

## 「スーパー付録ディスク」のいろいろ募集!

#### 募集❶〈物語係〉

タイトル画面に出てくる女の子を主人公にしたストーリーを募集。ストーリーは毎月〇Gを担当している木村明弘氏が、選定し、それにそってつぎのタイトル画面を描いていくという企画。そうやっているうちにだんだんストーリーが完成し、いずれなんかの形でまとめたいと思う。ぜひ、みんなも参加してほしい。送られてくる作品は、なかなかの力作が多くて毎月楽しみ。どんどん応募してほしい。しめきりは毎月月末。

#### 募集❷〈BGM係〉

タイトルで流れるBGMをつくって楽しもうという 企画。使えるのは、FM9声またはFM6声+リズム またはPSG3声までの3通りで、FM9声+PSG 3声のような組み合わせは使えません。また、使って はいけないコマンドがありますが、それはPSGのM、 S、FM音源の@63、@Vn、Yr,d、リズム音源の@Vnです。投稿は「FM音楽館」とおなじ方法です。81ページを参照のこと。これも毎月募集中。

#### 募集❸〈そのほか何でも係〉

上記のほかに、ディスクに入れることができるものならなんでも大歓迎。「MSXView」で作った作品やツール、MIDIの演奏データなんかうれしい。最近のハガキを読むとパソコン通信で得られるツールに関心をもっている人が増えてきているようだ。年配者の方からもよく手紙をいただく。そこで、MSXでプログラミングしているすべての人たちにお願い。この付録ディスクを情報交換の場として、ツールの掲載などを積極的にしていきます。ご協力お願いします。

また、ファンダムに応募するには大きすぎるゲームなど、とにかくMSXのためになるものなら、なんでも随時受付中です/

#### ●応募方法

①応募の項目番号、②住所(〒も)・氏名・年令・電 話番号を明記の上、以下のあて先に送ってほしい。

また、①は封書でわかりやすく、②は81ページのF M音楽館に応募するのと同じ方法で、③もやはり81ページのそのほかの投稿に準じたかたちで送ってほしい。 いすれも返却はできないので、必要な人はコピーをとっておこう。また、いろんなアイデアやリクエスト、 感想や意見も同時に募集する。こちらもよろしく/

#### 72

〒105 東京都港区新橋4-10-7 TIM MSX・FAN編集部 「スーパー付録ディスク○○」係

#### スーパー付録ディスク内容一覧表

記号の意味☆無印はMSX 2 以降、●はMSX 1 以降、☆はMSX 2 +以降、★ターボR専用に対応しています。

♪のついたソフトはMSX-MUSIC(FM音源)に対応。○はメニューへの復帰可、※はメニューへの復帰はリセット。

FAN ATTA K K Y S N S 和 TTA K K Y S N S 和 TTA K K Y S N S 和 TTA P 10~)  ASIC ピクニック P 27)  アンジム (P 35~)  ASIC ピクニック P 27)  アンン語の気持ち P 46)  マルゴリズム甲子園	掲載プログラム 掲載プログラム 掲載プログラム	「幻影都市」幻影音楽館  ●GUN* ●せっけんつるんっ ●ナイトレース ●WALL 2 ●キック・バトル ●どうくつたんけん ■温泉紀行 ●WHERE'S ●Dunking Warrior ● M O L E ●熊王 ●タコ&イカ ~出現! イカゴースト編~  ★RAMディスク活用サンブル  ●タイマー割りこみフックをのぞ	GUN2 FDZ SEKKEN FDZ NIGHT FDZ WALL2 FDZ KICKBTL FDZ DOHKUTU FDZ ONSEN FDZ WHERE'S FDZ DUNKING FDZ MOLE FDZ KUMAO FDZ T&IKA2-A FDZ T&IKA2-B FDZ LIST1 BPZ LIST1 BPZ PEEKHOOK, HMZ	「OS.COM」というファイルは、MSX-DOS上の実行ファイルではありません。DOS上で実行すると暴走するので、ご注意ください。 BASICプログラムです。  BASICプログラムです。
ASIC ピクニック P27) アシン語の気持ち P46) ペーパービギナーズ 標座(P48)	掲載プログラム	●せっけんつるんっ ●ナイトレース ●WALL 2 ●キック・バトル ●どうくつたんけん ■現紀行 ●WHERE'S ● Dunking Warrior ● M O L E ●熊王 ● タコ&イカ ~出現! イカ ゴースト編~	SEKKEN FDZ NIGHT FDZ WALL2 FDZ KICKBTL FDZ DOHKUTU FDZ ONSEN FDZ WHERE'S FDZ DUNKING FDZ MOLE FDZ KUMAO FDZ T&IKA2-A. FDZ T&IKA2-B. FDZ	
P 27) アシン語の気持ち P 46) スーパービギナーズ 専座(P 48)	掲載プログラム		LIST2 . BPZ	BASICプログラムです。
P 46) スーパービギナーズ   		●タイマー割りこみフックをのぞ 〈	PEEKHOOK UMZ	
紫座(P48)	掲載プログラム		TEENHOUR, HIVIZ	BASICプログラムです。
7ルゴリブ/田マ原		●グラフィックの論理演算テスト	SAMPLE-3. SBZ	BASICプログラムです。
アルコリスム中子園 P47)	掲載プログラム	●教材プログラム	BADVSCOM. ALZ	BASICプログラムです。
F M 音楽館 (P74)	掲載プログラム	●パロディウス「第四惑星のテーマくお菓子な世界〉」 ●ソーサリアン「盗賊達の塔・ メジャーデーモン ●The Labyrinth of Devil〈悪魔の迷宮〉 ●シャロム「B G M」 ●ソーサリアン「アンナの竪琴」 ●ブルガリア民謡「お母さん、お願い」	PARODIUS, FMZ SORCERIA, FMZ LABYRINT, FMZ SHALOM . FMZ ANNAHARP, FMZ MOTHER . FMZ	BASICプログラムです。
Vフォーラム(P 04)	掲載全プログラム	●今月の   本「似顔絵」 ●規定部門「ダンス」 ●自由部門	DEC-1 . AVZ	BASICプログラムです。
まほ梅麿のCGコン Fスト(P100)	掲載全プログラム	紙芝居部門「食物連鎖」  CG講座の数材グラフィック (グラフサウルスで読みこめるも	CG BAS MEDAKA1 SR5 KAERU SR5 DACYOU34 SR5 TITLE1 SR5 CGKOUZA1 SR7 CGKOUZA2 SR7	BASICプログラムです。 CGデータ(ただし、CGツールで読みこむことはできない)です。 CGデータです。くわしくは100~103ページをごらんください。
	「MSXView』上で動く アブリケーション	かです) ★拡張デスクアクセサリ(DA)+ Page BOOKで読む DAマニュアル	COPYDA BAS 時計 DA 時計 BOK 電卓 BOK 電卓 BOK ADDRESS DA ADDRESS BOK MEMO DA MEMO DA CPU DA CPU DA CPU BOK MORE DA MORE BOK LINE DA LINE BOK BOX DA BOX BOK	アスキーから発売されている「MSXView』が必要。 ターボRでないと動きません。
《ソ通天国(P94)	誌上で紹介している フリーウェア	●FMTM Ver. 0.80 (MSX-DOS 2 専用ファイラ) ●AEG Ver. 0.84 (MSX-DOS専用 ファイラ) ●PMext Ver. 2.22 (解凍ツール)	FMTMØ8Ø . PMA AGEØ84 . PMA PMEXT222. COM	MSX-DOSのディスクを作り、左の3ファイルを コピーしてお使いください。くわしくは94〜99ペ ージをごらんください。
ゲーム十字軍(PI6)	ビッツーによる十字 軍トビラCG		CRUSADE . SR7 CRUSADE . PL7	これはCGツール用のデータではありません。よって、CGツールで読みこむことはできません。
	ゲームのキャラ当て クイズ		Q . PC7 Q . PL7	これはCGツール用のデータではありません。よって、CGツールで読みこむことはできません。
	編集後記			
		●「裏表止」自動解答プログラム ★ターボ R の高速モードと標準モ	KAITOU . MAS	10月情報号のファンダムに掲載された「裏表止」の 解答を、自動的に実行してみせてくれるプログラ ムです。
V 04	P47) M音楽館(P74)  M音楽館(P74)  フォーラム(P 4)  は梅磨のCGコンスト(P100)	Paper	M音楽館(P74) 掲載プログラム	●

# ANOCLIP

# パナソニック、A1GTとMSXのこれからを語る

RAMとROMと端子とマニュアルの多い、 内部充実型新MSX、A1GTを作った人々



松下さんの像と松下記念館から情報機器本部を 見る。MSXはワープロ事業部で扱われている

松下電器産業情報機器本部ワープロ 事業部企画課係長の山油英昭さんは 「サラリーマンにしておくには惜しい」 (発言者不詳)キャラクタの持主だが、 同時に、MSX界の有力な光源となる 人物でもある。念のためにいっておく が、光源というのは額のことをいって いるわけでは毛頭ない。ゆうとるゆう とる。いやいや、それで、わたしがい いたいのは、MSXの明るい話題のお もな発信源の1人が山神さんだという ことなのだ。

山神さんの部署は、笑福亭仁鶴ふう にいえば「どんなんかなー」と、つねに MSXの次の一歩を考えているところ だ。MSXは、もちろんアスキーの規 格だが、新しいMSXは山神さんたち の提案や努力や要望や行動や実験が強 く反映している。

外見的には寡黙なA1GTに代わっ て、山神さんとGT開発チーム(写真参 照)にお話をうかがった。

いちばん苦労したのは、ときいたら、 「場所ですね」(長谷川さん) 「不要輻射です」(綾部さん) 「(にっこり)」(麻生さん)

長谷川さんは、STとおなじスペー スのなかに増大した中身をつめこむの



に苦労したのだそうだ。

綾部さんの「不要輻射」とは、電子機 器が出す不要な電波のこと。この規制 が数年まえから厳しくなっているうえ に、GTは当初RAM256K(STとお なじ)の予定で進めていたのが、とちゅ うで512Kに増えてアヘアへしたらし い。これは、マイクロキャビンをはじ めとするソフトハウス側からの強い要 望に応えたものだそうだ。

麻生さんは、MSXView関係で苦 労したのだろうか。GTに付属する Viewのマニュアルは、ワープロのマ ニュアルのように簡潔にすっきりとま とめられている。とくにくふうした点 は、ときくと、マニュアルをそっと裏 返して見せてくれた。そこには、文字 の基本入力のガイドも含めて、キーボ ード操作の一覧表があった。

「GTは、RAM容量の大きいMSX でもありますが、同時にROMの多い MSXでもあるんです」(山神さん)。S TのROMは1536Kバイトだが、GT のROMはMSXViewなどが増えて



AIGTに付属するマニ 7 PJL MSXViewO ュアルが1冊増えて、計4冊になった。1冊1 冊に奥の深い可能性が眠っている

2048Kバイト。しかも、SRAMまで 32Kバイトと、STの倍に増えている。 MIDI端子もINとOUTの2つが ついているし、「世界ではじめて」(山神 さん)という、BASICでMIDI音 源を鳴らせる新MSX-MUSICを 搭載している(29ページ参照)。見えな いところでがんばっているのがGTな のだっ

99,800円というギリギリの値段の由 来をきこうと思ったが、やっぱりやめ た。Mファンが980円なのと、おそらく おなじ理由にちがいないからだ。

标窪宏男 EDITOR & LEPRECHAUN 山森尚 EDITOR IN CHIEF 北根紀子 SENIOR CONTRIBUTING EDITOR 山科敦之 EDITORIAL STAFF 加藤久人+鴇田洋志+引田伸一+福成雅英 +諸橋康一 ASSISTANT EDITORS 岡田忠博+奥義之+川井田茂雄+川尻淳史 +符谷尚弘+鈴木伸-+所正彦+渡辺庸 CONTRIBUTORS 高田陽+田崇由紀+諏訪由里子+横川理彦 +星野博和+膳英之助+小林盲樹 ●制作 ART DIRECTOR & COVER DESIGNER 井沢俊二 EDITORIAL DESIGNERS 井沢俊二+高田亜季+デザイラ〈釜田泰 行+柳井孝之>+TERRACE OFFICE ILLUSTRATORS しまづ★どんき+中野カンフー/+野見 川つつじ+成田保宏+南辰直 COVER ARTIST 佐藤任紀+元野一繁 COVER PHOTOGRAPHER 矢藤修三 + 大嶋一成 FINISH DESIGNERS (有)あくせす+(株)ワードポップ PRINTER 大日本印刷株式会社

●発売 徳間書店

PURI ISHER

●発行・編集 徳間書店インターメディア

#### EDITORIAL A: (エーコロン)

◆今月の「おはなしこんにちわっ」で 「エリツィンは淡谷のり子に似ている」 という指摘を読んで、やられた、と思 ったのはわたしだけだろうか。エリツ ィンが、だれかに似ているとは思って いたのだが「淡谷のり子」という明確な イメージにまでは到達できなかった。 ◆宮沢喜一と王貞治は、アゴの上げ方 が似ている。◆竹下登は、川端康成に 似ている。◆A1GTは横長のワニに 似ている。◆……それはともかく、A 1GTのことを考えていたら、とても 1人では全貌を把握しきれないような 気がしてきた。ワープロ、階層化ディ レクトリとRAMディスクの使える DISK BASIC , DOS2, PCM, R800……。そこにMIDIとViewが加 わった。これだけのものが入っていて、 どうしてこういう値段でいられるのか、 考えてみれば不思議な気もする。

D \* I N D E X 電子技術教育協会………43

徳間書店......87~89

松下電器産業………………

もものきはうす.....



企画課係長・山神英昭さん。つね にMSXに対して前向きの姿勢で ほんとは笑顔がかわいい



技術部システム機器課・綾部洋一 さん。MIDIに関係する部分を開発 取り組んでいる、元気で明るい人。しつつ、電波を遮断した特別室で 不要輻射とも戦った、



技術部システム機器課・長谷川隆 朗さん。ROMが増え、RAMが追加 され、MIDI端子も2つ出てきて、 レイアウトに苦労した



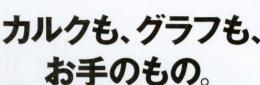
さん。MSXViewによるGTの説明 (GTBook)など、おもにView関係



技術部ソフトウェア課・麻生玲子 て頭を使った

伊忍道と幻影都市を政略しつつ、 12月8日発売2980 付録ディスクはトランプゲーム付き!

**ASCII** 



MSXView専用、グラフ機能付き表計算ソフトウェア 『ViewCALC』。大量の計算をテキパキこなし、簡単にグラフを作成できます。 本格的なグラフィカルユーザーインターフェイス《GUI》を 提供するMSXView上で動作し、売上表・各種集計 をはじめ、用途は多彩です。





関数を作成することも可能。

MSXView専用のグラフ機能付き表計算ソフトウェアViewCALC[ビュウ・カルク]

や住宅ローンのシミュレーションなど、幅広い用途に利用できます。

(株式会社HAL研究所の「GCALC」とデータの互換性があります。)

「ViewCALC」は、MSXView上で動作するグラフ作成機能付きの表計算

ソフトウェアです。売上レポートの作成、アンケートの集計はもちろん、家計簿

■特長:●最大で横64×縦128の表を作成可能(理論値)。●グラフ自動作成機能により、

ワークシートのデータを範囲指定するだけで、棒グラフ、円グラフ、折れ線グラフの3種

類の中から選択しグラフが作成可能。●数値演算、論理演算はもちろん、52種類の

関数(sum、max、modなど)もサポート。また、これらを組み合わせて独自のユーザー

MSX turbo R専用

価格14,800円 (送料1,000円)





■対応機種: MSX turbo R専用 ■パッケージ内容:ViewCALCシステムディスク(3.5-2DD)/マニュアル一式

本パッケージには、「MSXView」が含まれておりません。 ViewCALCをご使用になるには、「MSXView」が必要です。

MSXのメインRAMを増設するためのMSX増設RAMカートリッジ(MEM-768)

価格30.000円 MSX 増設RAM力・ (送料1,000円)

「MSX増設RAMカートリッジ(MEM-788)」は、MSXのメインRAMを増設するためのカートリッジ です。日本語MSX-DOS2と併せて使うことにより、RAMディスクの容量を増やすことができます。

- ■対応機種: MSX2、MSX2+、MSX turbo R View CALC」、「MSX View」をご使用になる時、「MSX 増設RAMカートリッジ」を利用すると、RAMディスク
- に各プログラムを移し、フロッピーディスクをデータ保存用に使うことができます。 \* 注意 MSX2、MSX2+で、本カートリッジをご使用になる場合には、日本語MSX-DOS2が必要です。(MSX turbo Rでは、本カートリッジだけで、ご使用になれます。)またMEM-768のRAMディスクに保存した内容 は、リセットしたり、MSX本体の電源を切ると消えます。

MSX turbo R専用グラフィカルユーザーインターフェイス

マウスを使ってアイコンウィンドウを随時選択し、 MSX turbo Rの処理スピードの速さを活かした、 本格的なグラフィカルユーザーインターフェイス 《GUI》を提供する「MSXView」。テキストエディ タ、グラフィックツール、プレゼンテーションツール などのプログラムが付属。MSXにGUIの思想 と主張を与える、必須ソフトです。

- ■特長:●マウスによる簡単操作が自慢/マウスでのアイコン 操作で、ファイルの複写や削除などが可能。●ユーザ インターフェイス/「MSXView」対応ソフトなら使用方法は すべて統一。異なるソフトウェアの操作方法をおぼえるのが 簡単です。●専用アプリケーションソフト付属/ViewTED、 ViewDRAW, ViewPAINT, PageBOOK
- ■対応機種: MSX turbo R専用
- ■パッケージ内容:システムディスク(3.5-2DD)/OverVIEW ディスク(3.5-2DD)/専用漢字ROMカートリッジ/マニュアル

MSX turbo R専用



価格9,800円 (送料1,000円)



高速で大容量のメディア(HD)をサポートMSX HD Interface エムエスエックス・ハードディスクインターフェイス

## MSX HD Interface

価格30,000円 (送料サービス)

ハードディスクの利用を可能にするMSX HD Interface。「View CALC」や「MSXView」の システムファイルおよびデータを保存しておくのに便利です。MSX2、MSX2+、MSX turbo R対応。

■対応機種:国内製品8社24機種のハードディスク(20MB、40MB)で動作しますので、お問い合わせください。 ▶「HD Interface」は、通信販売のみで取り扱っております。ご購入のお申し込み・お問い合わせは、株アス キー直販部(電話03-3486-7114)までお願いいたします。

【ご注意】FS-AIGT(松下電器産業株式会社製)には、『MSXView』が内蔵されています。 ●MSX、MSX-DOSは株式会社アスキーの商標です。●表示価格には、消費税が含まれておりません。

〒107-24 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル 株式会社アスキー 営業本部 電話 東京(03)3486-8080 大阪(06)348-0018 株式会社アスキー

